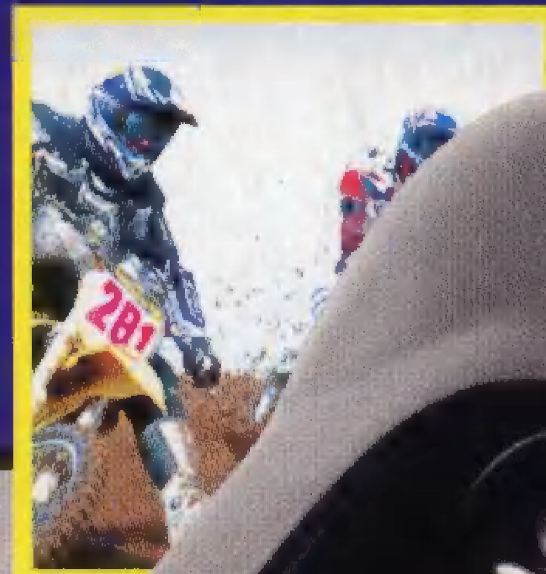
Z NAMI ZAWSZE WYGRYWASZ!

GRY KOMPUTEROWE

2 PEŁNE GRY
+2 DODATKI
+4 MINI GRY

MORTYR POLSKA WERSJA
SUPERCROSS KINGS





NR 10-11/2004

7,50 W TYM 7% VAT

PEŁNE WERSJE

STAR WARS TRILOGY





KONKURS I SUPER PLAKAT WASZEGO ULUBIEŃCA

MORTYR
KLASYCZNA GRA FPP. HIT RODEM Z POLSKI!
POLSKA WERSJA



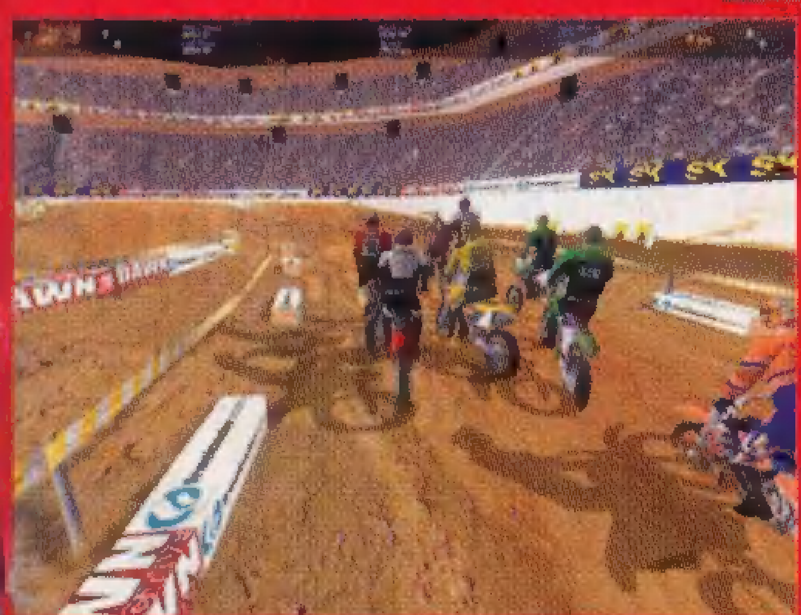


NAJLEPSZA JAK DOTYCHCZAS ODSŁONA "ROBAKÓW"

WORMS FORTS Oblężenie

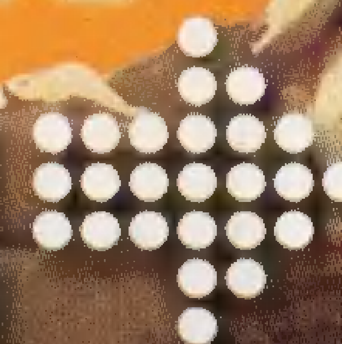


SUPERCROSS KINGS
WYŚCIGI MOTOCYKLOWE Z EFEKTOWNYMI EWOLUCJAMI



FULL SPECTRUM WARRIOR™





AMERYKAŃSCY CHŁOPCY W AKCJI

DODATKI
EKSTRA PLIKI DO GIER: RAILROAD TYCOON 3 - COAST TO COAST ORAZ UNREAL TOURNAMENT 2004



PLUS!

RECENZJE ■Star Wars: Battlefront ■Juiced ■Silent Hill 4 ■Codename: Panzers Faza Pierwsza ■Richard Burns Rally ■Xpand Rally ■Westerner NOWOŚCI ■You Are Empty ■Grand Theft Auto: San Andreas ■Rollercoaster Tycoon 3 ■Heroes of Annihilated Empires ■El Matador



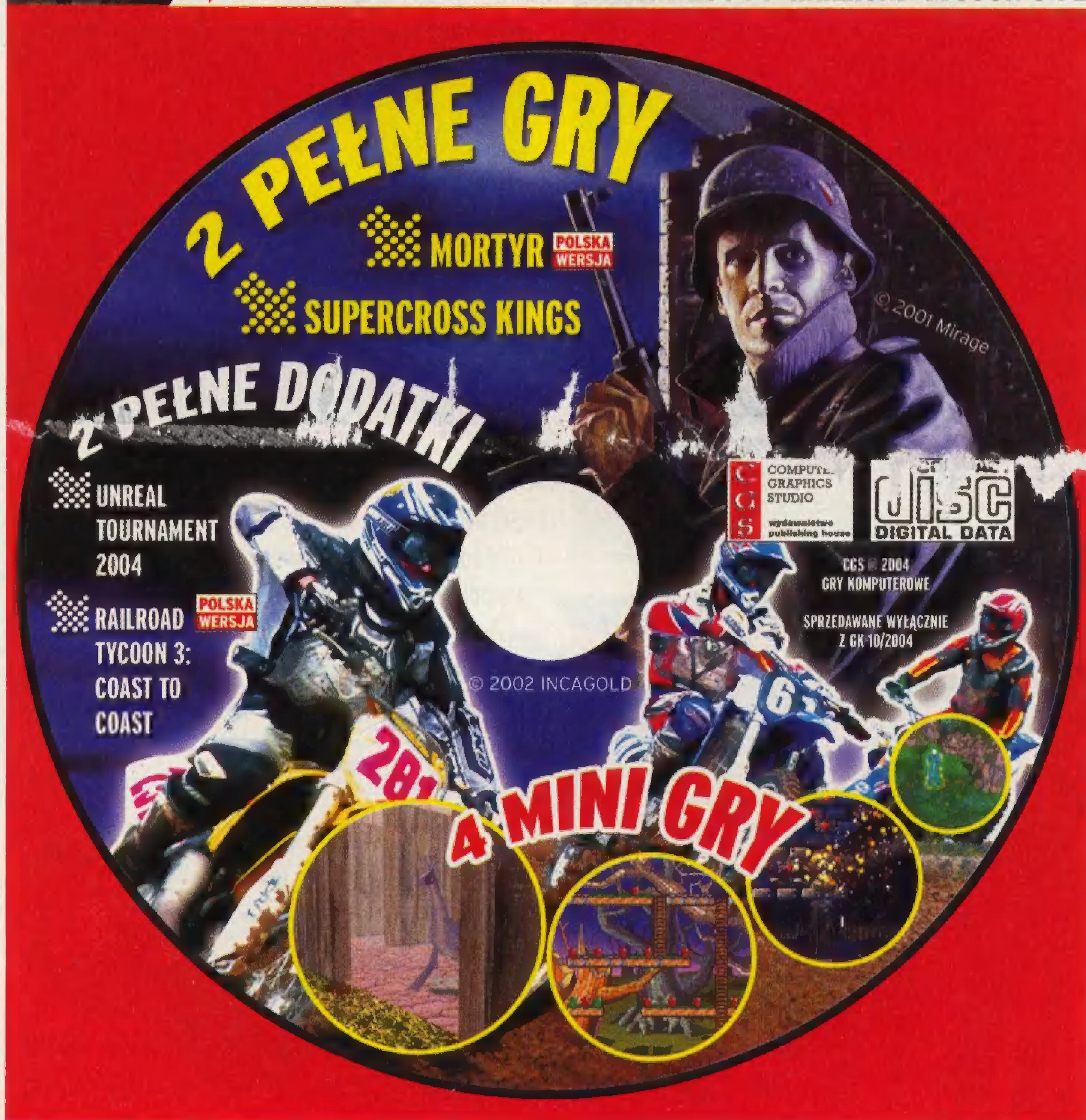
INDEX 324329 • ISSN 1230-9044

PEŁNE WERSJE









WITAMY!

Z przyjemnością oddajemy w Wasze ręce kolejny numer "Gier Komputerowych". Tym razem udało nam się zmieścić duużo fajnych gierek i to zaledwie na JEDNYM krążku, co oczywiście wpłynęło na obniżenie ceny. Tak, tak, tylko siedem i pół złocisza a zabawy po pachy.. Dwie pełne, komercyjne gry plus dwa oficjalne dodatki do gier (co właściwie należy traktować jako dwie kolejne wersje) i jeszcze do tego fajne mini-gierki.

Odnośnie szaty graficznej, zrobiło się nieco mniej kolorowo, ale zyskała na tym czytelność i w tej samej objętości udało się umieścić znacznie więcej materiałów. No dobra, dość przynudzania, zapraszamy do lektury i zabawy!

PEŁNE WERSJE

RECENZJE

INNE

REDAKCJA

■ GRY KOMPUTEROWE, NR 10/2004, EDYCJA CD
ISSN 1230-9044, INDEX 324329

■ WYDAWCA
CGS, 04-202 WARSZAWA, UL. MARSA 6
TEL. (22) 815-42-20 (GODZ. 9,00-16,30),
FAX (22) 812-68-29,
E-MAIL: CGS@CGS.COM.PL;
WWW: WWW.CGS.COM.PL

■ REDAKCJA
MAREK SUCHOCKI - RED. NACZELNY
DARIUSZ KAZIK - Z-CA RED. NACZ.,
MARCIN JAŚKACZEK - RED. PROWADZĄCY

■ REKLAMA I MARKETING
PRZEMYSŁAW GORĄCY,
E-MAIL: PGORACY@CGS.COM.PL

■ WSPÓŁPRACA
SEBASTIAN SZCZEPANIAK,
PIOTR RAFAŁOWICZ,
AREK KOWALCZYK,
JACEK PIETRUSZCZAK

■ REKLAMACJE PŁYT CD
PROSIMY PRZESYŁAĆ NA ADRES: JASIO@CGS.COM.PL

CGS COMPUTER GRAPHICS STUDIO wydawnictwo publishing house

POLSKA WERSJA

MORTYR

Mimo swoich 5 lat "Mortyr" wciąż jest jedną z najlepszych polskich produkcji. Gra zrobiła furorę i zebrała wszędzie bardzo dobre recenzje. Czas zweryfikował te oceny i pokazał, że nie były one bezpodstawne. "Mortyr" nadal trzyma się świetnie i ciągle potrafi dostarczyć wiele dobrej zabawy. Ale to nie jedyny powód, dla którego dołączamy go do naszego pisma. Postanowiliśmy umilić Wam oczekiwanie na nową odsłonę przygód dzielnego Sebastiana Mortyra. Może nie wszyscy wiedzą, ale lada dzień premierę będzie miała druga część wielkiego przeboju Mirage Interactive. Tak więc, karabiny w dłoń i ruszajcie ratować świat.

JAKBY TO BYŁO...

W świecie gry historia potoczyła się trochę inaczej niż w rzeczywistości. Niemcy wygrały II Wojnę Światową, dzięki nowoczesnej broni z przyszłości. Jednak manipulowanie czasem spowodowało wielkie anomalie pogodowe. Teraz, w 2093 roku świat stoi u progu zagłady, a powstrzymać możesz ją tylko jedna osoba - Sebastian Mortyr. Ojciec głównego bohatera, ceniony naukowiec dowiedział się o istnieniu maszyny czasu, dzięki której zmieniono bieg historii. Postanowił wykorzystać tą potężną broń, by nie dopuścić do dominacji hitlerowców nad światem. W tym celu wysłał swojego syna do przeszłości, by ten zmienił niekorzystny rozwój wydarzeń. I tu na scenę wkraczasz właśnie ty Drogi Graczu.



INFO

TYP GRY: FPP
WERSJA JĘZYKOWA: POLSKA
WYMAGANIA: PII 266 MHZ, 64 MB RAM, KARTA GRAFICZNA 16 MB, WIN 9X, 2000, XP

STEROWANIE GRĄ

L CTRL, LMB - STRZAŁ	ENTER - UŻYCIE PRZEDMIOTU
X - KOPNIAK	1-9 - WYBÓR BRONI
KURSORY - CHODZENIE	TAB - ZOOM
ALT - STRAFE	P - PAUZA
SPACJA - SKOK	ESC - WYWOŁANIE MENU
R CTRL - KUCANIE	



POCZĄTEK

Podczas procesu instalacji należy wybrać jedną z dwóch wersji. Krótka zajmuje zaledwie 60 MB, jednak ładowanie kolejnych plansz i ich części będzie trwało dość długo. Instalacja Pełna pochłania 600 MB, ale znacząco zwiększa płynność i grywalność. Po odpaleniu gry trafimy do Głównego Menu, gdzie do wyboru są: Nowa Gra, Wczytanie Gry, Multiplayer oraz Opcje. Najlepiej zacząć zabawę od tych ostatnich, gdyż znajdziemy tam wiele przydatnych rzeczy:

Klawiatura - pozwala na nowo zdefiniować klawisze, co radzimy zrobić wszystkim.
Ustawienia proponowane przez twórców są wyjątkowo niefunkcjonalne.
Rozdzielczość - możliwość wyboru preferowanej rozdzielczości.
Czułość Myszy - bardzo przydatna opcja, w końcu bez sprawnie działającej myszy za wiele sobie nie powojujemy.
Pozycja Wyświetlacza - decydujemy czy pasek przedstawiający ilość energii, pancerza, aktualnie posiadaną broń i zapas amunicji ma być wyświetlany na górze, na dole, czy ma być niewidoczny.

Celownik - ta opcja pozwala ustawić wygląd celownika.
Zaawansowane Opcje - pozwalają skonfigurować grę od strony graficznej. Ponieważ jest ona już dość leciwa, włączenie wszystkich opcji nie powinno odbić się na grywalności. Tak więc, nie żałujcie sobie!

BIJ NIEMCA!!!

Do przejścia czeka aż 30 leveli. Część z nich rozgrywa się zimą roku 1944. W tej części gry naszymi przeciwnikami będzie szeroki wachlarz żołnierzy Wermahtu. W kolejce do eksterminacji czekają między innymi zwykli strażnicy, gestapowcy, różnej maści oficerowie, a nawet najwyższej rangi oficjele niemieccy. Do wysłania ich na tamten świat przygotowano całkiem spory arsenał z tamtych czasów: Pistolet P 08 Parabellum, karabin maszynowy MG-42, słynny MP-40 Schmeisser, Pancerfaust, granaty oraz nóż bojowy. A jeśli komuś to nie wystarczy, zawsze można potraktować przeciwnika z kopniaka. Choć zdecydowanie nie jest to najskuteczniejszy sposób uśmiercania oponentów.

EKRAN GRY

- A - ILOŚĆ ENERGII
- B - AKTUALNIE UŻYWANA BROŃ ORAZ ILOŚĆ AMUNICJI
- C - PANCERZ
- D - POSIADANE PRZEDMIOTY
- E - CELOWNIK



TIPSY

WCIŚNIJ ~ I WPISZ KOD:	17 THE FACTORY
SATAN - GOD MODE	35 THE MACHINE PARK
MEGABOSS - GOD MODE	07 THE TRAIN STATION
.JT # - POZIOM #	08 U-BOAT BUNKER
ALLIT - WSZYSTKIE BRONIE	32 U-BOAT PEN
GIMME - WSZYSTKIE BRONIE I PRZEDMIOTY	06 V2 FACTORY
	09 CITY RUINS
	24 THE DUEL
	15 THE TIME MACHINE
POZIOMY:	02 THE FUTURE TIME MACHINE
41 FIRST STEPS	28 TIME MACHINE FACILITY
01 OUTER CITADEL	05 UNDERGROUND CHANNELS
30 THROUGH THE CITADEL	31 THE SEWERS
10 MIDDLE CASTLE	18 KRAFTWERK
33 IN THE MIDDLE OF THE CASTLE	03 DROID FACTORY
11 THE CATHEDRAL	19 COMPUTING CENTER
34 THE DARKER CATHEDRAL	04 CITY IN THE CLOUDS
12 THE CEMETARY	16 THE SPACEPORT
13 THE HIGH CASTLE	29 DOCKING BAY 94
14 THE CASTLE CATHEDRAL	23 THE FLYING FORTRESS

Z LASERA GO!!!

Po opuszczeniu przeszłości i powrocie do teraźniejszości, czyli roku 2093 nie będzie wcale łatwiej. Tu czekają na nas wytrzymałe Droidy bojowe, Biocyborgi, a nawet wielkie roboty pająki. Oczywiście wraz z nowymi przeciwnikami pojawiają się kolejne śmiercionośne zabawki. Z broni używanych w przyszłości na szczególną uwagę zasługuje karabin plazmowy oraz jego laserowa odmiana.



ZABAWĘ ZACZĄĆ CZAS

Rozpoczynając Nową Grę należy wybrać jeden z czterech poziomów trudności. Stopień trudności wpłynie nie tylko na ilość spotykanych żołnierzy, ale także na ich celność i wytrzymałość oraz takie rzeczy jak liczba znajdywanych apteczek czy amunicji.

Startujemy w niemieckiej cytadeli. Na wprost znajduje się nieświadomy czyhającego zagrożenia oficer, którego należy potraktować nożem. Zabierz pistolet oraz magazynki. Odwróć się i idź przed siebie. Zastrzel strażnika, po czym udaj się do schodów po lewej. Oczyść pomieszczenie poniżej i hop do wody. Płyń tak, jak prowadzi kanał. Wyjdziesz na dwór. Biegnij ciągle przed siebie, trafisz do następnego kanału po lewej. Na końcu trzeba rozwalić kratkę. Znajdziesz się w nowym pomieszczeniu. Po prawej jest kolejna kratka do usunięcia. Wbiegnij po schodach i rozpraw się z wartownikami. Na końcu korytarza po prawej skręć w prawo. Zastrzel oficera, pilnującego klucza. Wróć z powrotem, otwórz drzwi naprzeciwko, a znajdziesz się w zewnętrznej cytadeli.

Dalej musicie radzić sobie już sami. Życzymy miłej zabawy. ■





SUPERCROSS KINGS

Dołączana do naszego pisma pełna wersja to tym razem wyścigi motocrossowe "Supercross Kings". Dla niewtajemniczonych wyjaśniamy, że są to wyścigi w trudnym, różnorodnie ukształtowanym terenie, na trasie o zamkniętym obwodzie długości od 1,5 do 4 kilometrów. Mimo swojej dużej widowiskowości dyscyplina ta w Polsce pozostaje w cieniu wyścigów żużlowych i nie cieszy się tak dużą popularnością. A szkoda. Być może dzięki naszej pełnej wersji ktoś odkryje uroki Motocrossu, tego wspaniałego i niedocenianego sportu.

INFO

TYP GRY: WYŚCIGI
WERSJA JĘZYKOWA: ANGIELSKA
WYMAGANIA: PII 300MHZ, 32 MB RAM, KARTA GRAFICZNA 16 MB, WIN 98, ME, 2000, XP

POCZĄTEK

Po uruchomieniu gry, zabawę najlepiej zacząć od wejścia w Options, gdzie ustawiamy wiele parametrów dotyczących rozgrywki. W "Game" decydujemy o poziomie trudności, liczbie przeciwników na trasie (3 - 18), występowaniu zmiennych warunków pogodowych, puszczaniu powtórek po wyścigu i jednostce prędkościomierza (mile lub kilometry). "Video" to oczywiście opcje graficzne, gdzie w przypadku słabszych komputerów pogarszając wygląd można zyskać na płynności gry. Na starszych konfiguracjach najlepiej wybrać niską jakość tekstur i filtrowania, oraz zrezygnować z Anti - Aliasingu i Sprzętowego T&L. "Controls" pozwala zdefiniować klawisze, czułość sterowania motorem, oraz wybrać zamiast klawiatury joystick. W "Sound" ustawimy opcje dotyczące jakości dźwięku, a także głośności muzyki i efektów.



TRYBY GRY

Główne Menu oferuje następujące rodzaje zabawy:
Championship - walka o mistrzowski tytuł w serii wyścigów.
Single Race - pojedyńczy wyścig.

EKRAN GRY

- A - ILOŚĆ PRZEJECHANYCH OKRĄŻEŃ / ILOŚĆ OKRĄŻEŃ CAŁEGO WYŚCIGU
- B - CAŁKOWITY CZAS WYŚCIGU
- C - CZAS OBECNEGO OKRĄŻENIA
- D - NAJLEPSZY CZAS PRZEJECHANIA JEDNEGO OKRĄŻENIA
- E - PRĘDKOŚĆ
- F - ILOŚĆ CZASU PRZEWAGI
- G - ILOŚĆ CZASU TRACONEGO DO LIDERA
- H - AKTUALNA POZYCJA

Quick Start - szybki start, od razu przechodzimy do wyścigu, bez możliwości wyboru motoru bądź trasy. Tym właśnie tryb ten różni się od Single Race.
Time Trial - wyścig z czasem.
Network - wieloosobowa gra sieciowa.

STEROWANIE GRĄ

A - PRZEPUSTNICA	STRZAŁKA W DÓŁ - NACHYLENIE W TYŁ
Z - HAMULEC	1-8 - ROBIENIE SZTUCZEK
LEWA I PRAWA STRZAŁKA - STEROWANIE	F7,F8 - KAMERA
STRZAŁKA W GÓRĘ - NACHYLENIE WPRZÓD	



CHAMPIONSHIP

Najważniejszy tryb rozgrywki. Tak naprawdę wszystkie pozostałe są tylko treningiem przed walką o mistrzostwo. Na początku trzeba wybrać jedną z sześciu drużyn, którą chcemy reprezentować. Są to: The Black Hawks Racing Team, The Martini Team, The Eiffel Racing Team, The Black Box Racing Team, The El Sol Sportsware Team, The American Superchamp Team. Różnica pomiędzy tymi zespołami dotyczy specyfikacji motorów, na jakich będziemy się ścigać. Dwukołowce różnią się od siebie następującymi parametrami: Prędkość maksymalna, Hamulce, Przyczepność i Przyspieszenie. Kolejny krok to wpisanie swojego imienia, jeżeli nie odpowiada nam to przyporządkowane przez komputer. Tak przygotowani możemy wystartować w pierwszym wyścigu. Jeżeli szczęśliwie dojedziemy do mety zobaczymy swój wynik, ilość punktów otrzymaną za osiągnięcie danego miejsca i naszą lokatę w rankingu. Będzie to także okazja do zapisania stanu gry. Poza tym zajęcie wysokiego miejsca premiowane jest punktami, dzięki którym polepszamy wybrane parametry motoru.



SZTUCZKI

Pod klawiszami od 1 do 8 znajdują się triki, jakie można wykonywać w locie. Oto ich krótki opis (bez fachowej terminologii, którą nie chcemy zawracać Wam głowy, w końcu liczy się przede wszystkim dobra zabawa):

1. Kierowca wyskakuje z siodełka i odrzuca obydwie nogi do tyłu.
2. Stanie na jednej nodze.
3. Kierowca wyskakuje z siodełka i wyrzuca obydwie nogi w prawo.
4. Maksymalne odchylenie całego tułowia do tyłu, przy równoczesnym wyrzuceniu nóg do przodu za kierownicę.
5. Wyskoczenie z siodełka, lewa noga w prawo, prawa w lewo.
6. Podskok.
7. Jazda bez trzymanki.
8. Kierowca schyla się i dotyka ręką nogi.

Strzałki góry i dołu są odpowiedzialne za odchylanie się w danym kierunku i to właśnie dzięki balansowaniu za ich pomocą możliwa jest jazda na jednym kole. To tyle, jeżeli chodzi o przygotowanie teoretyczne. Teraz wskakujcie na motory i ruszajcie na szalone Motocrossowe trasy. Życzymy miłej zabawy. ■



NOWE MAPY, POJAZDY, NARZĘDZIA

RAILROAD TYCOON 3 - COAST TO COAST

Oficjalny dodatek do znakomitej (i jedynej w swoim rodzaju) strategii, w której budujemy kolejowe imperium. Na fanów parowozów i lokomotyw czeka 9 dodatkowych map, osiem maszyn do zakupienia oraz kilka dodatkowych narzędzi, które umożliwią np. stworzenie własnego loga lub wizerunków na wagonach. Dodatek uaktualnia też RRT3 do najnowszej, spatchowanej wersji.

PACZE
- MORROWIND PL
- MORROWIND BLOODMOON PL
- TRAINZ SIMULATOR 2004 SERVIS PACK 2 PL

OFICJALNY DODATEK DO UNREAL TOURNAMENT 2004

Maniacy fragowania osadzonego w realiach Unreal Tournament 2004 mogą już zacierać rączki. Na naszym krążku znajdą świeżo wydany dodatek Editor's Choice Edition Bonus Pack. Pakiet pozwala na grę sześcioma nowymi postaciami (po dwie postacie dla drużyn MetalGuard, Mecha Skaarj oraz Necris) oraz sterowanie trzema zupełnie nowymi pojazdami (statek powietrzny Cicada, nowy czołg Paladin i działo artyleryjskie Self Propelled Mobile Artillery [SPMA]). Dodatkowo na odkrycie wszystkich tajników czekają cztery nowe mapy dla trybu Onslaught.



NOWE POSTACI I MASZYNY

WERSJE SHAREWARE - MINI GRY

ABASHERA

WYMAGANIA
- PII 450 MHZ, 128 MB RAM, WIN 98/ME/XP

STEROWANIE
- MYSZKA - ROZGLĄDANIE SIĘ
- LPM - DO PRZODU
- PPM - DO TYŁU
- Z - PRZEJŚCIE W LEWO
- X - PRZEJŚCIE W PRAWO
- A - WSPINANIE SIĘ PO DRZEWACH
- SPACJA - SCHODZENIE Z DRZEW

Oryginalna gra FPP w której naszym zadaniem (w zależności od planszy) będzie: zamknięcie w klatce stada żyraf, unieszkodliwienie stada rozwścieczonych psów lub... latanie na kolorowym smoku a la film "Neverending Story". Generalnie gra na kilkanaście minut, ale warto zobaczyć dość oryginalną grafikę naszych przeciwników, którzy są niczym papierowe orgiami.

DISCORD TIMES

WYMAGANIA
- PII 400 MHZ, 128 MB RAM, WIN 98/2000/XP

STEROWANIE
- MYSZKA
- LPM - WSKAZANIE PUNKTU RUCHU/ATAK/ SPRZEDAŻ/ POTWIERDZENIE ITP.
- PPM - SPRAWDZENIE SIŁY WROGIEGO ODDZIAŁU

Prawdziwa perełka. Gra pod względem klimatu zbliżona jest nieco do serii Heroes of Might & Magic, ale przyznać trzeba, że jest od niej o wiele bardziej złożona. Nie oznacza to wcale, że gra się trudno. Przeciwnie - interfejs jest znakomity, przejrzysty i niezbyt złożony, ale faktem jest, że bez znajomości angielskiego się nie obejdzie. Jeżeli jednak posiadacie umiejętność porozumiewanie się w mowie Szekspira czeka was pełna przygód wyprawa w świat magii, dobra i zła, mnóstwo magicznych artefaktów, liczne czary i jedna z trzech postaci do wyboru. Dodatkowo grafika oraz muzyczka sprawiają bardzo miłe wrażenie.

FATMAN'S ADVENTURES

WYMAGANIA
- P 300MHZ, 2MB RAM, WIN ME/XP

STEROWANIE
- KURSORY - RUCH FATMANA
- SPACE - KOPANIE
- X - NASTĘPNY PRZEDMIOT
- Z - UŻYCIE PRZEDMIOTU
- 1 - STRZAŁ Z PISTOLETU
- 2 - PODŁOŻENIE PUŁAPKI
- 3 - KOPANIE DOŁU

Prosta platformówka z celem banalnym jak kichnięcie komara. Należy małego spasionego stworka, który biegnąc sapie i dyszy, doprowadzić do wyjścia na planszy. Aby jednak takie wyjście odnaleźć należy najpierw zebrać z planszy wszystkie diamenty. Przeszkadzają, (a jakże), przebrzydłe zielone (i nie tylko) stworki, z którymi można rozprawić się na kilka sposobów. Fatman to niezobowiązująca gierka w sam raz to popykania na po obiedzie o ładniej, kolorowej grafice, skocznej muzyczce i pomyśle starym jak świat.

RICOCHET XTREME

WYMAGANIA
- PII 266 MHZ, 32 MB OF RAM, DIRECTX 8.0A

STEROWANIE
- MYSZKA - RUCH
- LPM - STRZAŁ

Rozbijanie przy pomocy kulki muru cegiełek jest tak stare jak Arcanoid. Na szczęście nikt nie karze nam bezustannie grać w tę samą grę, ale co jakiś czas raczy nas modyfikacjami. Ricochet Xtreme jest właśnie jedną z nich. Tym razem jest kosmicznie i futurystycznie. Muzyka dance wspiera wrażenia, jakie doznajemy widząc mknące w oddali meteoryty i cegiełki układające się we wzory statków kosmicznych. Poza oprawą wszystko jest jednak po staremu. Rozbijane cegiełki i spadające z nich bonusy pozostały na swoim miejscu.

KONKURS Z OKAZJI ŚWIATOWEJ PREMIERY NA DVD

GWIEZDNE WOJNY™
TRYLOGIA





DO WYGRANIA: ZESTAWY PŁYT DVD Z TRYLOGIĄ GWIEZDNYCH WOJEN ORAZ GADGETY!!!!

PYTANIE: KTO JEST PRAWDZIWYM OJCEM LUKE'A SKYWALKERA?

Odpowiedzi prosimy nadsyłać wyłącznie na kartkach pocztowych na adres: Gry Komputerowe, ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa do momentu ukazania się kolejnego numeru pisma. Nagrody ufundowała firma Imperial.

LUCASFILM Ltd

ROLLERCOASTER TYCOON 3

WYDAWCA: ATARI **DYSTRYBUCJA PL:** CD PROJEKT **PREMIERA:** LISTOPAD



To kolejna część bardzo popularnej gry, w której tworzymy własny park rozrywki. W odróżnieniu do poprzednich wprowadza jednak nowy, istotny element - środowisko graficzne 3D (możliwość swobodnego ruchu kamery)! Trzecia część Rollercoaster Tycoon to także różnorodności wśród odwiedzających park gości, zaimplementowanie grupowego zachowania, zmieniające się pory roku, mające wpływ na frekwencję odwiedzających i poprawiona sztuczna inteligencja. Dzięki szerokiemu wachlarzowi mimiki będziemy też mogli podziwiać prawdziwe emocje na twarzach gości, wyraźne zwłaszcza podczas podróży szybkimi kolejkami. Gra wejdzie do sprzedaży dzięki CD Projektowi w polskiej wersji językowej, już w listopadzie.



YOU ARE EMPTY

PRODUCENT: DIGITAL SPRAY STUDIOS **WYDAWCA:** 1C

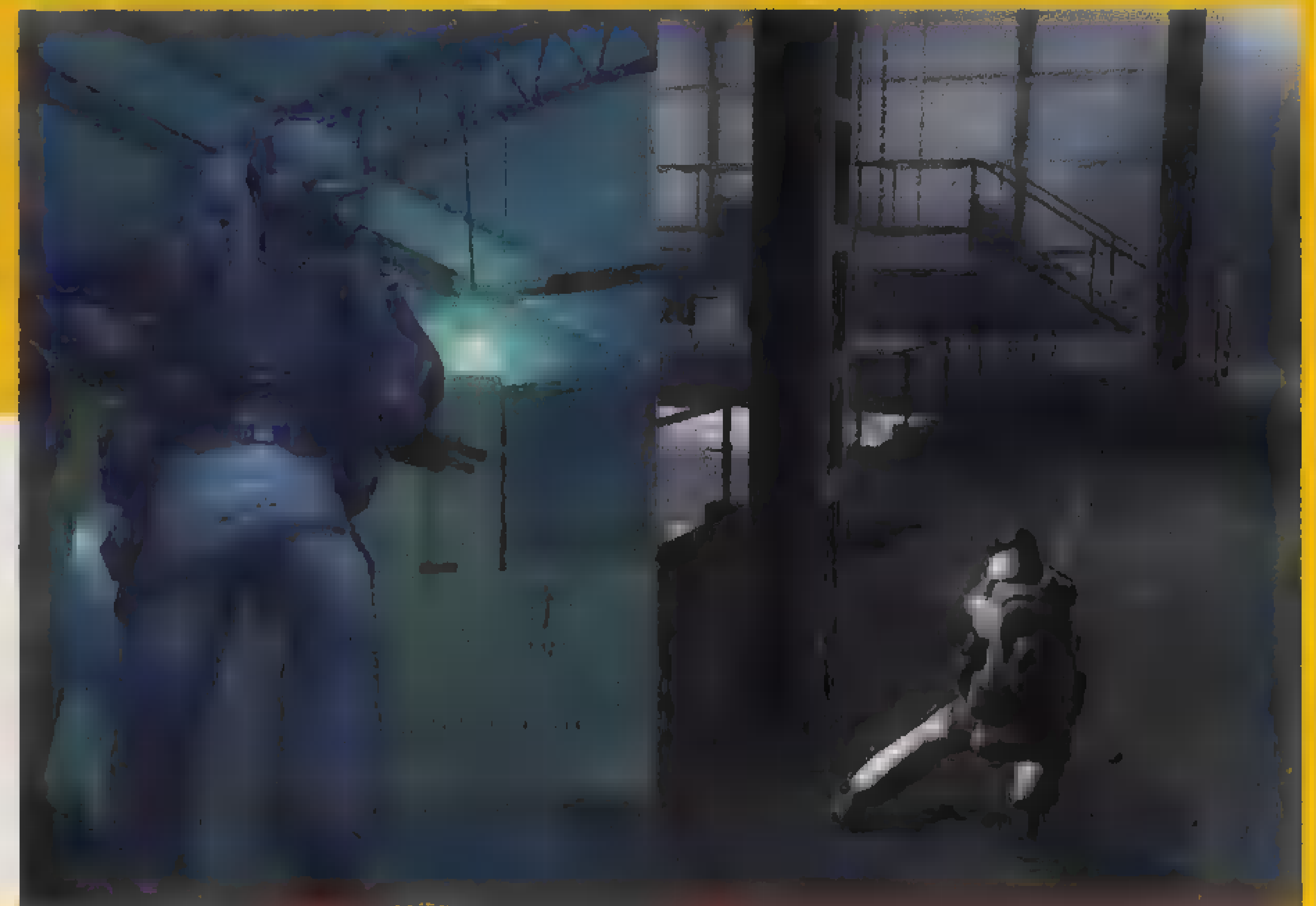


Alternatywne wersje historii to w grach komputerowych standard. W YAE mamy lata 50 XX stulecia i jesteśmy w Związku Radzieckim. Wiecie - socrealistyczne budowle, a la Pałac Kultury, portrety wodzów rewolucji na ścianach a poza tym bieda aż piszczy. Eksperymenty genetyczne, które miały "wyhodować" suprobywatela, poszły nie tak, jak oczekiwano (u Sowietów to w zasadzie norma, jak się wydaje...). Na skutek tego doszło do potwornych mutacji (kłania się Stalker), które stały się przyczyną nieznanych nigdy wcześniej wynaturzeń. W grze, która będzie rasowym FPS-em z elementami skradanki i... przygodówki postawiono przede wszystkim na mroczną atmosferę (jako inspirację autorzy z Digital Spray Studios wymieniają film "Miasto zaginionych Dzieci"), akcję (czasami ponoć tak wartką jak w Serious Samie) oraz niebywale szczegółową grafikę. Udostępnione screeny i trailery faktycznie robią wrażenie - zewsząd wyziera szaro-brudna komunistyczna architektura, obdrapane tynki ścian, zardzewiałe budowle, walące się rudery, mroczne zaułki miast, wraki samochodów i tego typu bajery. Autorom nie brakowało również pomysłowości jeśli chodzi o przeciwników. Nie będą to jacyś "obcy", ale zmutowani obywatele "sovieckiego sajuza" i zwierzęta ze zrujnowanego miasta, w którym przyjdzie toczyć nam boje. Jako przykłady wymienia się np. atrakcyjną (na pierwszy rzut oka) pielęgniarkę czy monstrualnych rozmiarów kurczaka. Gracz dostanie do dyspozycji 12 pukawek jak również pojazdy, którymi będzie można się przemieszczać. Już widzimy tę ucieczkę zaporożcem przed kurczakiem-dinozoaurem!

GORKY 02

WYDAWCA: METROPOLIS SOFTWARE **PREMIERA:** LISTOPAD

Metropolis Software kończy prace nad kolejną częścią z serii Gorky. Tym razem tytuł będzie brzmiał "Gorky 02" i stanowi kontynuację historii poprzedniej części: "Gorky Zero - Fabryka Niewolników". Autorzy postarali się o znaczne ulepszenie grafiki, zaimplementowali silnik fizyczny RenderWare wiernie oddający rzeczywistość i po raz kolejny stworzyli intrygującą fabułę. Więcej szczegółów znajdziecie na www.gorky02.pl.



SZORTY

■ Fantasy Earth: Ring of Domination

Autorzy serii Final Fantasy [illegible] Square [illegible] pracują nad kolejnym tytułem MMORPG. Będzie to połączenie RPG [illegible] elementami RTS-a i gry akcji okraszone wspaniałą grafiką mangową. Na temat fabuły wiadomo jeszcze niewiele. Na pewno zadaniem gracza, który być może wcieli się [illegible] postać jednego z pięciu królów, będzie wypełnianie interesujących questów. Dojdą do tego bohaterowie niezależni, liczne statystyki i bitwy zrealizowane z niespotykanym dotąd rozmachem. Premiera tytułu zo[illegible] zapowiedziana lakonicznie [illegible] rok 2005

■ Quake IV

W internecie pojawiły się kolejne informacje na temat powstającego na komputerach Raven Software Quake'a IV. Wygląda na to, że po [illegible] kolejny zawitamy na planetę Stroggów aby ostatecznie (?) dokonać [illegible] krwawej łaźni. Autorzy obiecują, że gra nastawiona będzie wyłącznie na bezustanną akcję, a starcia toczyć się będą zarówno wewnątrz tajemniczych baz jak i na powierzchni planety. [illegible] grze pojawić się mają również pojazdy, którymi gracz będzie mógł sterować. Gra najprawdopodobniej powstanie na zmodyfikowanym silniku Dooma 3, więc o jakość grafiki nie powinniśmy się martwić. Gdy tylko pojawią się nowe informacje niezwłocznie o nich napiszemy.

■ The Elder Scrolls IV: Oblivion

W sieci pojawiły się już pierwsze, [illegible] razie dość szczątkowe, informacje na temat kolejnej części sagi The Elder Scrolls. Wynika [illegible] nich niezbicie, że gra kontynuując tradycję poprzedniczki, będzie niesamowicie rozbudowanym i epickim RPG-iem, [illegible] którym poczynania gracza ukazane będą z pierwszej lub trzeciej osoby (do wyboru). Autorzy obiecują, [illegible] zabawa będzie interesująca zarówno [illegible] weteranów tytułu, jak i dla nowych graczy, którą zmierzą się z serią po raz pierwszy. W Oblivion zastosowany zostanie po raz pierwszy specjalny system generujący poczynania NPC-ów (graczy sterowanych przez komputer) [illegible] niespotykaną dotąd skalę. Jako przykład autorzy podają postać, która [illegible] braku jedzenia może np. zacząć napadać na innych bohaterów gry! Twórcy stawiają również na maksimum realizmu [illegible] czasie walk,

EL MATADOR





PRODUCENT: PLASTIC REALITY TECHNOLOGIES **WYDAWCA:** CENEGA **DYSTRYBUTOR PL:** CENEGA POLAND **PREMIERA:** 2005



Matador, jak wiadomo, to w języku hiszpańskim gość, który walczy z bykami. Myliłby się jednak ten, kto uważa, że w najnowszej grze programistów ze studia Plastic Reality Technologies (dotychczas mają na swym koncie dwie gry: LocoCommotion i Korea: Forgotten Conflict) będziemy uczestniczyć w tym narodowym rytuale. El Matador zapowiadany jest jako taktyczny shooter FPP mającym być połączeniem GTA i Splinter Cella. Nasze komputerowe alter ego pracować będzie dla agencji DEA, która zajmuje się zwalczaniem przemytu narkotyków. Tak się bowiem składa, że w świecie Matadora rządzi kolumbijska narko-mafia i narkotykowi dillerzy. Nasz bohater (taki lokalny Halski, któremu żadne zło nie straszne) wraca z obozu szkoleniowego dla agentów i odkrywa, że brat, który też był agentem zaliczył... kulkę. Zwierzchnicy informują go o zadaniach, które krewniak realizował i teraz on (czyli my) mamy dokończyć brudną robotę. Autorzy obiecują, że cała fabuła pełna będzie nieoczekiwanych zwrotów akcji, w których dotychczasowi przyjaciele okazać się mogą największymi wrogami lub na odwrót. Na eksploracje czekać ma 15 szczegółowo zaprojektowanych poziomów (położonych głównie na terenie Ameryki Południowej) oraz system walki oparty w dużej mierze na skradaniu się i działaniu [illegible] zaskoczenia (będzie istniała np. możliwość zajścia wroga od tyłu i skręcenia mu karku, co powinno zadowolić wszystkich komputerowych sadystów). Arsenał zapowiada się dość standardowo: pistolety, karabiny, snajperki i noże, którymi będą posługiwać się wszystkie postacie z gry. Skoro już o nich mowa, to napotkani NPC-e mają być ponoć dość inteligentni. Potrafią [illegible] przykład wspierać bohatera zaporowym ogniem, lub, jeśli są wrogami, wabić go [illegible] zasadzki. Nie wiem jak wy, ale my patrząc na screeny i oglądając dostępne trailery nie możemy się już doczekać premiery.

SZORTY

które porównują do epickich bitew rodem z [illegible] Pierścieni" czy "Braveheart". Te ostatnie mają być [illegible] nowej grze bardziej krwawe i dynamiczne.

■ **Star Trek Online**

Tytuł wprawdzie jeszcze tymczasowy, ale wszyscy Trekkies powinni już ostrzyć pazurki. Powstaje MMORPG osadzona w uniwersum Star Trek! Autorzy, Perpetual Entertainment obiecują, że w grze dużo będzie eksploracji międzyplanetarnej, statków, walki [illegible] kosmosie i na powierzchni planet i, rzecz jasna NPC-ów, którzy zlecać nam będą interesujące zadania. Możliwe ma być np. zetknięcie się z załogą [illegible] Enterprise, ale wiadomo też, że postać kierowana przez gracza nie będzie bezpośrednio związana z filmami. Fanów powinna jednak ucieszyć wiadomość, że autorzy postarali się o wykupienie wszelkich stosownych licencji. Premiera, niestety, dopiero [illegible] okolicach 2006 roku..

SZORTY

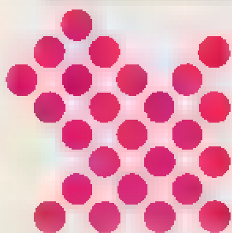
■ Doom 3 w łapach Bartkowiaka!
Polski operator i reżyser od lat pracujący w Hollywood Andrzej Bartkowiak stanie za kamerą filmu "Doom 3", który powstanie na kanawie kultowej gry. Jeszcze do niedawna studio Universal Pictures rozważało kandydaturę Endy McCalliona (jest autorem m.in. wideoklipów Nine Inch Nails), ale ten w ostatniej chwili wycofał się z projektu. Bartkowiak nie powinien raczej zawieść oczekiwań fanów "Dooma" Na swym koncie ma "Romeo musi umrzeć", "Mroczna dzielnica" i "Od kołyski aż po grób", a jako autor zdjęć dał się poznać m.in w "Speed" oraz "Adwokacie diabła". Prace na planie powinny rozpocząć się już za jakiś czas, ale premiera ustalona została na rok 2006. Główną rolę, [illegible] wojskowej jednostki specjalnej John Grimm, który wpada na trop starożytnej cywilizacji marsjańskiej, zagra najprawdopodobniej Nowozelandczyk Karl Urban, pamiętany z roli Eomer w cyklu "Władca Pierścieni".

■ NVIDIA: strona WWW i [illegible] karty
W końcu jest! Pod adresem www.nvidia.pl potentat w dziedzinie produkcji kart graficznych i chipsetów do płyt głównych otworzył swoją polską stronę internetową. Znajdziecie tam sterowniki, informacje i zapowiedzi nowych produktów. Niejako przy okazji [illegible] miejsce premiera najnowszego chipu graficznego GF 6600 GT SLI. Karty zbudowane na tej kości wspierają DirectX 9.0 oraz posiadają silnik Cine FX trzeciej generacji, w skład którego wchodzą Vertex Shader 3.0 i Pixel Shader 3.0. Dopisek SLI oznacza, że możliwe jest połączenie dwóch kart, aby zwiększyć ich wydajność w najnowszych grach. Ten manewr NVIDIA stosowała już z powodzeniem przy legendarnych Voodoo 2.

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS



PRODUCENT: ROCKSTAR GAMES **WYDAWCA:** TAKE 2 INTERACTIVE **DYSTRYBUTOR PL:** CENEGA POLAND **PREMIERA:** III KWARTAŁ 2005



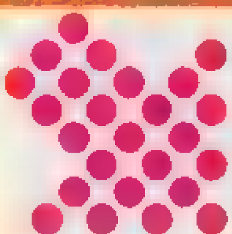
Dobra wiadomość dla ziomali spod ciemnej komputerowej gwiazdy. Po niezwykle udanych GTA: Liberty City oraz Vice City również kolejna odsłona GTA, zatytułowana San Andreas, trafi na blaszaki. Tym razem przyjdzie nam wskoczyć w skórę niejakiego Carla Johnsona, który po pięciu latach nieobecności powraca do położonego w stanie San Andreas rodzinnego Los Santos. Jednak ku jego zdziwieniu miasto, jakie pamięta sprzed wyprowadzki, zmieniło się nie do poznania. Na ulicach rządzą gangi i przemoc. Napady z bronią w ręku, wymuszenia, porwania, haracze a nawet morderstwa są tu na porządku dziennym. Dawni koledzy CJ-a albo dawno gryzą już ziemię, albo należą do jednego z licznych gangów trzęsących okolicą. Na dodatek bohater szybko dowiaduje się, że nieznani sprawcy zamordowali jego matkę, a w zabójstwo próbują wrobić go skorumpowani policjanci. Odpowiedzialni za grę czarodzieje z Rockstar North obiecują, że zarówno amatorzy szybkiej jazdy po ulicach jak i mocnej zadymy nie będą zawiedzeni. Klimatem Grand Theft Auto: San Andreas ma nawiązywać do takich filmów jak "Boys in the Hood" z Ice Cube'em czy "Juice" z Tupackiem Shakurem. Gracz poza odwiedzeniem trzech fikcyjnych mieścin będzie mógł kupować w nich posiadłości, wchodzić do budynków, budować kryminalne imperium i szastać kasą na prawo i lewo. Nie zabraknie oczywiście ulicznych bójek i strzelanin, brawurowych pościgów czy kradzieży samochodów. W grze pojawią się nowe pojazdy, wśród których znajdziemy m.in. (uwaga) rowery! Nie wiadomo jeszcze wprawdzie czy będzie można dokonywać na nich jakiś specjalnych ewolucji i w ogóle jak sprawdzą się w praktyce, ale brzmi nieźle. Podobnie jak zapowiedź autorów, że wygląd bohaterów będzie ciągle zmieniał się w zależności od diety, jaką wybiorą (!?). Mamy rozumieć, że goście napychający się fas-foodem rozrosną się do monstrualnych rozmiarów, a ziomale na warzywkach, będą brykali jak zwinne gazele?! Co do ścieżki dźwiękowej, która pojawi się w grze miłośnicy hitów lat 90 nie powinni być zawiedzeni. Na skutek umowy podpisanej z Universal Music w grze pojawić się mogą kawałki takich artystów jak 2pac, Dr Dre, U2, No Doubt, Marilyn Manson, Limp Bizkit, Jurassic 5, Garbage, Eminem i Enrique Iglesias.



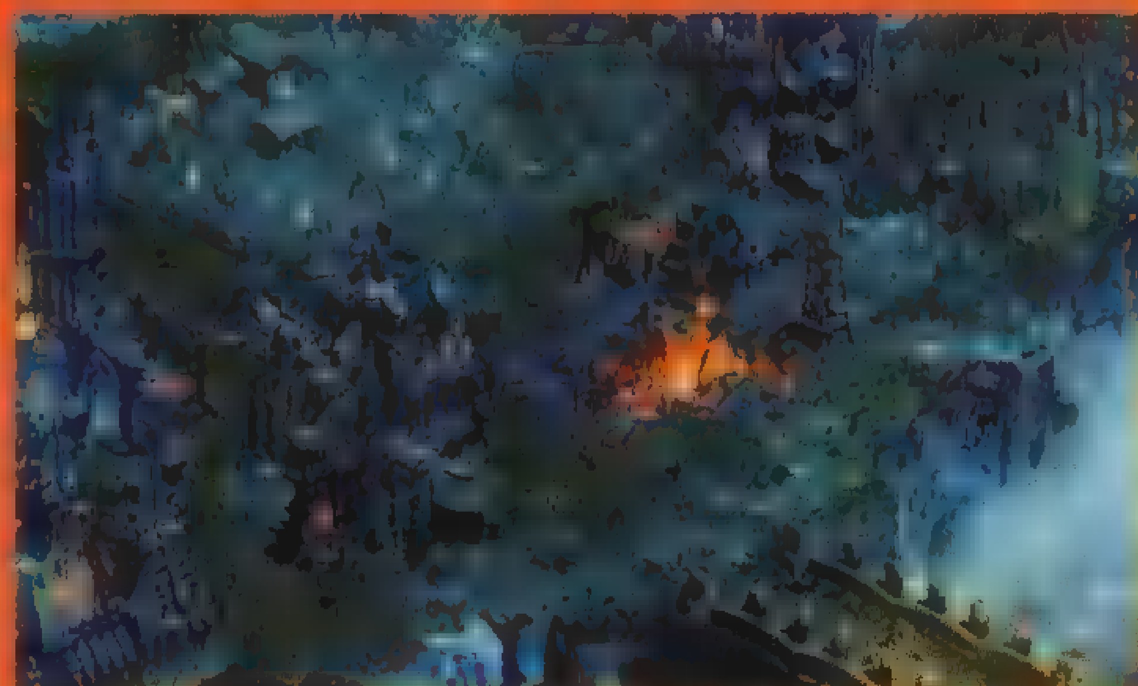


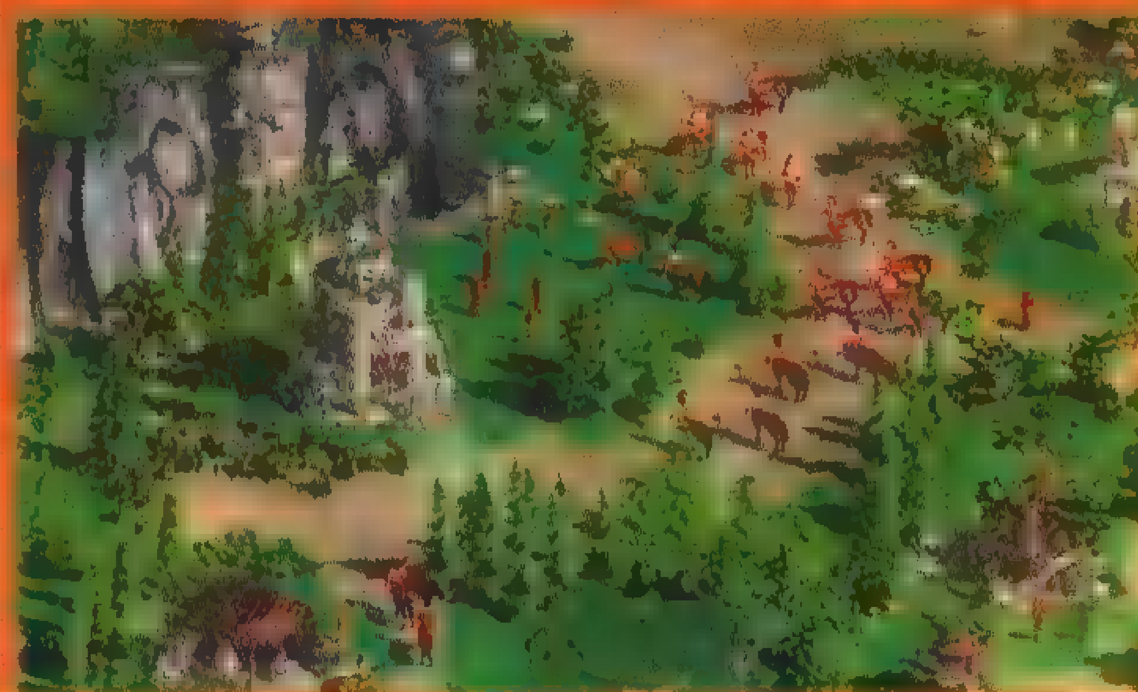
HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES

PRODUCENT: GSC GAME WORLD **PREMIERA:** 2005



Na 2005 rok zapowiedziana została najnowsza produkcja studia GSC Game World, rosyjskich ojców "Kozaków" i nienarodzonego (wciąż!) "Stalkera". Heroes of Annihilated Empires, bo o nich mowa będzie modną ostatnimi czasy mieszanką RTS-a i RPG-a. Jak czytamy na stronie autorów gry postarają się oni, abyśmy poczuli się "prawdziwym bohaterem legendarnej, epickiej opowieści". Gra da nam możliwość wcielenia się w woja, który na początku ma być zwykłym "chłopcem na posyłki", ale z biegiem czasu może przekształcić się w prawdziwego bohatera i wodza, który podczas jednej bitwy może dowodzić armią liczącą 64 tysięcy (tak jest, nie pomyliśmy się TYSIĘCY) jednostek. Do tego dochodzi 6 ras, spośród których wybrać sobie będziemy mogli jednego z 16 herosów, 100 typów jednostek, 70 ślicznie animowanych budynków oraz 50 magicznych artefaktów (akurat ta ostatnia cyferka mogłaby być wyższa, ale darowanemu koniowi...). Nie zabraknie również czarów (podzielonych na sześć szkół), których użycie ma wywołać efekty graficzne niespotykanej dotychczas urody. Na okrasę Rosjanie planują dodanie całej masy nastrojowych cut-scenek, które gładko wprowadzą graczy w zawiłości scenariusza. Szykuje się spory przebój, jeżeli oczywiście wszystkie zapowiedzi zostaną zrealizowane (ech te epickie bitwy!)

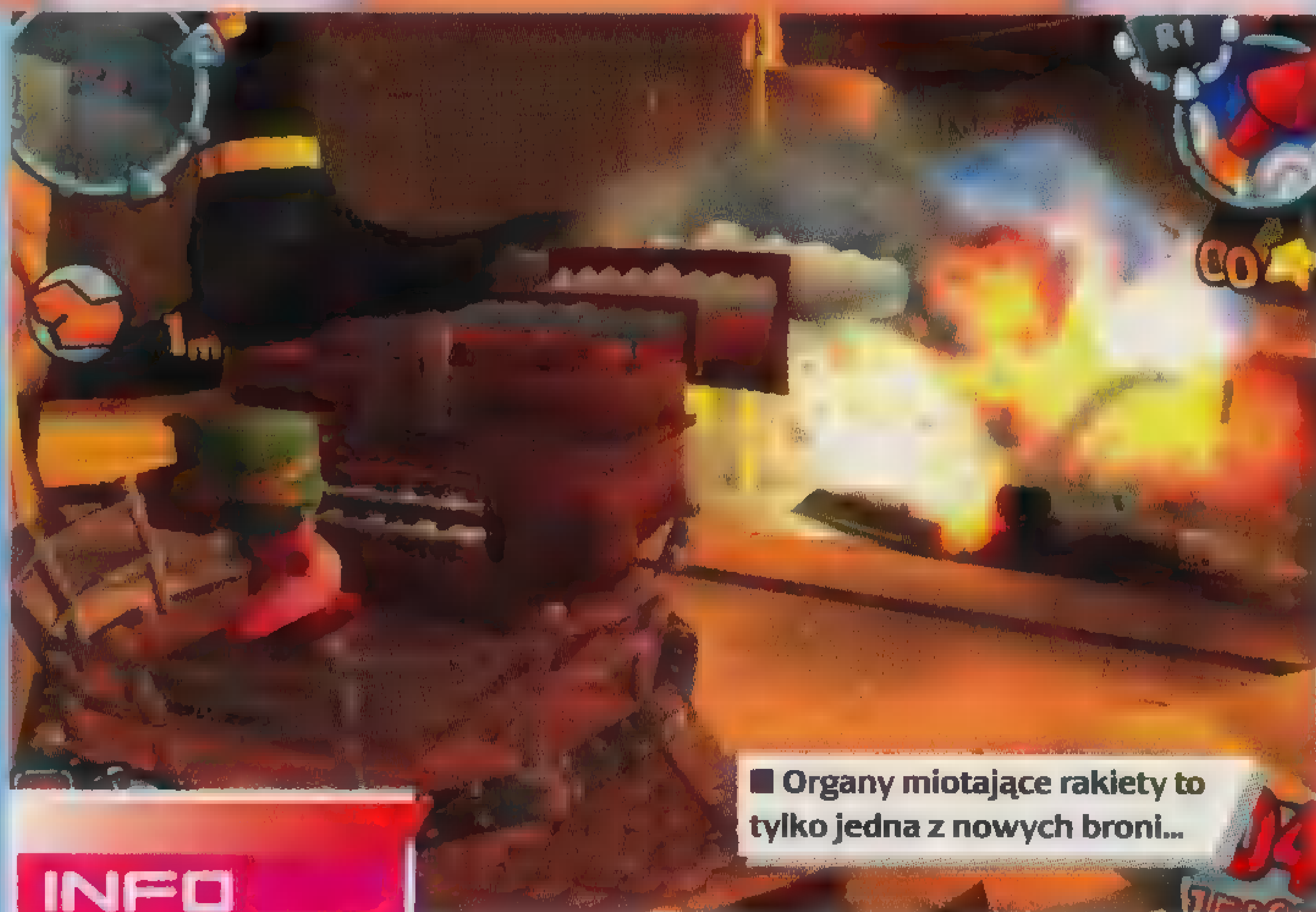






Podobno każdy człowiek ma sobie trochę robaków...

Worms Forts Oblężenie



Organy miotające rakiety to tylko jedna z nowych broni...

Fanami 'robaków' byliśmy od zawsze, czyli jeszcze wtedy, kiedy pierwsza część gry pojawiła się na komputerze Amiga. To był szok - gra była przełomowa nie tylko pod względem pomysłu, ale również grafiki, grywalności i humoru. Grali w nią niemal wszyscy posiadacze tego komputera. Ilość kolejnych wersji gry na kolejne platformy sprzętowe ciężko nawet zliczyć. W czym tkwił sukces? Przede wszystkim w prostocie rozgrywki - do gry mógł zasiąść każdy i po dosłownie kilku minutach mógł całkiem sprawnie kierować poczynaniami robaczków. Ze smutkiem musimy jednak stwierdzić, że czym bliżej obecnej wersji, tym mniej tej spontaniczności i świeżości pozostało w grach Team 17.

Worms Forts: Oblężenie, podobnie jak swoja poprzedniczka, pokazuje akcję w pełnym trójwymiarze. Generalnie gra polega na kierowaniu oddziałem różowych robaków i anihilacji z przeciwnych drużyn. Do dyspozycji mamy ogromny arsenał broni, a także kilka przydatnych narzędzi, ułatwiających poruszanie się

DETALE

- 30 RODZAJÓW BRONI I NOWE ULEPSZENIA.
- GRA WIELOOSOBOWA DO CZTERECH DRUŻYN JEDNOCZEŚNIE.
- MOŻLIWOŚĆ BUDOWANIA FORTYFIKACJI I UŻYWANIA MASZYN DO ICH NISZCZENIA.
- TRYB GRY WIELOOSOBOWEJ W INTERNECIE.



INFO



DYSTRYBUCJA PL: CD PROJEKT
PRODUCENT: TEAM 17
WYDAWCA: SEGA
WERSJA JĘZYKOWA: POLSKA
PREMIERA: JUŻ JEST
TYP GRY: LOGICZNO-ZRĘCZNOŚCIOWA
CENA: 99,90 ZŁ
INTERNET: WWW.WORMSFORTS.COM
WYMAGANIA: PIII 800 MHZ, 256 MB RAM, KARTA GRAFICZNA 32 MB.

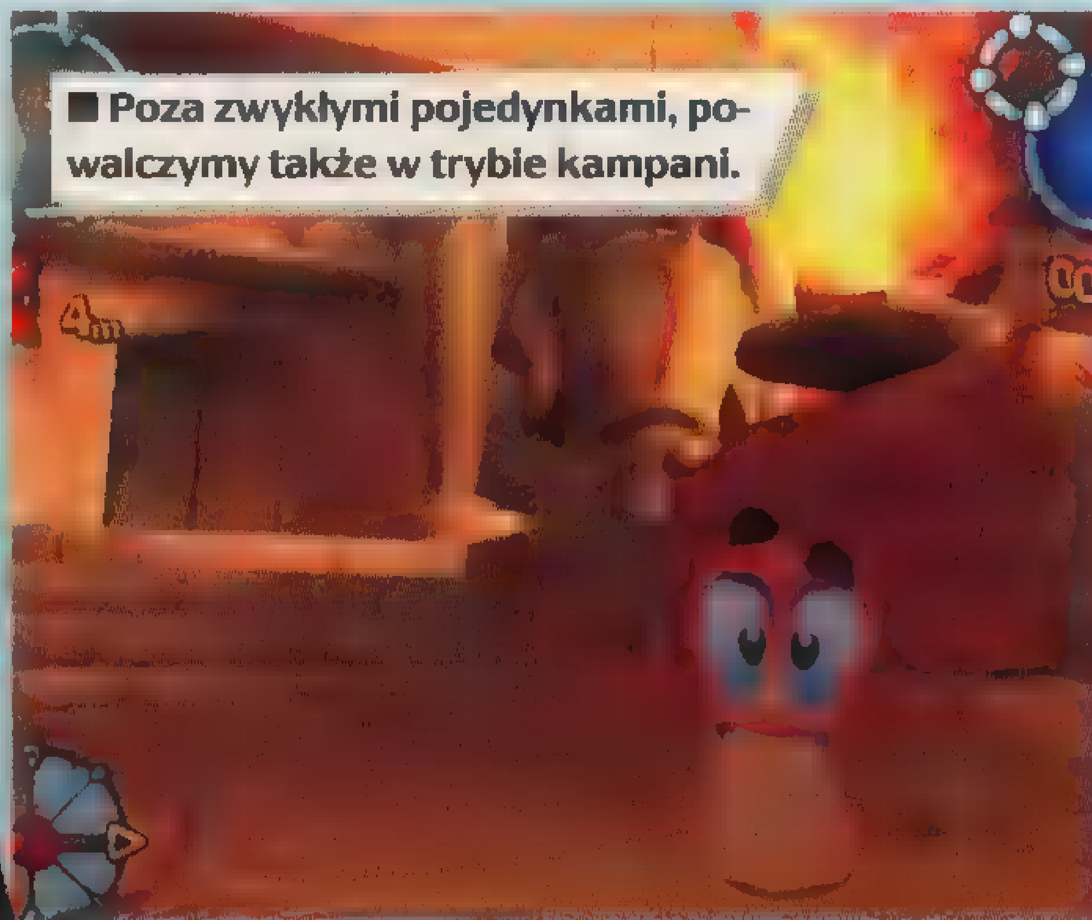


i zmiany w otoczeniu. Reszta zasad pozostała niezmienna od czasów pierwszej części. Najważniejszą nowością w Forts jest możliwość budowania tytułowych fortyfikacji swojej bazy, dzięki którym lepiej będziemy chronieni przed atakami



nieprzyjaciół. Oczywiście umocnienia takie można zniszczyć specjalnymi rodzajami uzbrojenia, stąd rozgrywka jaką znaliśmy do tej pory została wydłużona o czas potrzebny na budowanie i niszczenie zabudowań. Rzecz jasna, gracz decyduje o konkretnej taktyce: czy czeka na przeciwnika i buduje fortyfikacje, [redacted] potem atakuje z daleka, czy może śmiało ruszy do przodu, zanim nieprzyjaciel zdąży się zabezpieczyć.

Dużym atutem serii był zawsze czarny humor - robaczki bardzo przeżywały swoje porażki i sukcesy na polu walki, odpowiednio komentując sytuację. Tego specyficznego humoru nie zabrakło również w najnowszej części. Choć ciężko się jednak oprzeć wrażeniu, że autorom powoli zaczyna brakować nowych pomysłów. Mimo wprowadzenia wspomnianych zmian, weteranów serii gra może wciągnąć tylko na jakiś czas. Wydłużenie i skomplikowanie rozgrywki zdecydowanie obniżyło również atrakcyjność Wormsów dla mniej zdolnych i cierpliwych graczy. Po prostu "robaki" przestały być takie "natychmiastowe" i spontaniczne, jakie były kiedyś.



■ Poza zwykłymi pojedynkami, powalczymy także w trybie kampani.

WYBÓR WĘDKARZA

■ 1. WORMS WORLD PARTY - WCIĄŻ JEDNA Z NAJLEPSZYCH CZĘŚCI, KTÓRA CHOĆ OPIERA SIĘ NA PŁASKIEJ GRAFICE, TO DAJE WIĘCEJ ZABAWY NIŻ WERSJE 3D.

■ 2. [redacted] FORTS: OBLĘŻENIE - W PEWNYM SENSIE NOWATORSKA I PEŁNA NOWOŚCI POWINNA STAĆ SIĘ ULUBIONĄ CZĘŚCIĄ FANÓW TRÓJWYMIAROWYCH EDYCJI.

■ 3. WORMS 3D - ROBAKI PO [redacted] PIERWSZY W TRZECH WYMIARACH – POMYSŁ DOBRY, ALE KULAŁY NAJISTOTNIEJSZE ELEMENTY.

Do gustu bardzo przypadła nam oprawa graficzna. Nieruchome screeny nie oddają jej uroku, choć dają pewien obraz tego, co znajdziemy w grze. Wszystkie plansze mają kojarzyć się z różnymi epokami historycznymi, co pokrywa się często ze strojami, w jakich występują robale. Choć strój to za wiele powiedziane - jest to zwykle czapka kojarząca się z daną epoką. Pochwały należą się również za silnik graficzny, który nawet na słabszym sprzęcie wyświetla grafikę szybko oraz z pełną gamą detali i efektów. Jedyne zastrzeżenia możemy mieć do pracy kamery, która momentami pokazuje widok z niezbyt wygodnej perspektywy.

MOCNY PUNKT

■ [redacted] NIE PRZYNOSI TAKIEJ PRZYJEMNOŚCI, JAK ZNISZCZENIE POTĘŻNYM LASEREM BUDOWLI, KTÓRĄ PRZECIWNIK WZNOSIŁ W TRUDZIE I ZNOJU PRZEZ KILKA KOLEJEK. W NOWYCH WORMSACH TO NORMALKA, ALE ZDECYDOWANIE PRZYNOSZĄCA DUŻO RADOŚCI.

Podsumowując, mamy raczej mieszane uczucia i ciężko nam było obiektywnie ocenić najnowszą produkcję Team 17. Gra nam się podobała i jest jedną z lepszych w serii, ale niestety, mimo wysiłków autorów, powiela stare pomysły i pozostawia pewien niedosyt. Szczególnie graczom, którzy już nie raz zetknęli się z zabawnymi bezkręgowcami. Ci, którzy rozpoczną zmagania na arenach od tej części, będą więcej nich zachwyceni. ■



WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ KIEDY POZNAMY WIĘKSZOŚĆ PRAW RZĄDZĄCYCH GRĄ, ZABAWA JEST WYŚMIENITA...
- ALE NIE MOŻEMY OPRZEĆ SIĘ WRAŻENIU, ŻE TO WYCIĄGANIE KASY ZA TEN SAM POMYSŁ.

DŹWIĘK
+ ZABAWNE KOMENTARZE ROBACZKÓW POTRAFIĄ ROZBAWIĆ KAŻDEGO.
- FANOM MOŻE WCIĄŻ BRAKOWAĆ MOŻLIWOŚCI PODKŁADANIA WŁASNYCH SAMPLI.

GRAFIKA
+ KOLOROWA, DOPRACOWANA I SZYBKA. JEDNAK BEZ REWELACJI.
- KAMERA NIE ZAWSZE USTAWIA SIĘ TAK, JAKBYŚMY SOBIE TEGO ŻYCZYLI.

ŻYWOTNOŚĆ
+ BARDZO DŁUGA POD WARUNKIEM, ŻE GRA NAS WCIĄGNIE.
- NIE KAŻDY WYTRZYMA TAK DŁUGO...

[redacted] RESZTA POWINNA SPRÓBOWAĆ DEMA, ZANIM KUPI PEŁNĄ WERSJĘ. ZMIA[redacted] WYDAĆ SIĘ TROCHĘ [redacted] DALEKO POSUNIĘTE.





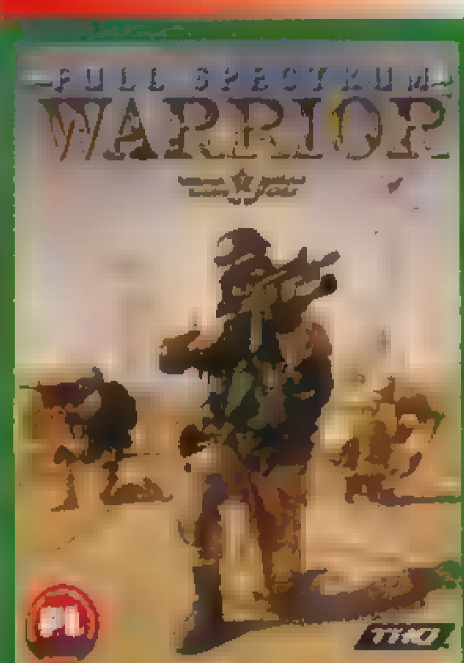
■ No dalej, podejdź jeszcze metr bliżej...

FULL SPECTRUM WARRIOR

W dobie toczonych obecnie konfliktów coraz częściej miejscem walk stają się obszary zamieszkane przez ludność cywilną, a nie otwarte pola bitwy. Stąd też twórcy gier dają nam możliwość spróbowania swoich sił w walce na takim trudnym terenie. Full Spectrum Warrior to pozycja, która w założeniu miała być wielce nowatorska, ale jak to zwykle bywa, rzeczywistość zweryfikowała zachęcające hasła specjalistów od marketingu.

Nie możemy oczywiście powiedzieć, że najnowsza produkcja Pandemic Studios jest kalką innych tego typu gierek. Posiada sporo innowacyjnych elementów, ale naszym zdaniem, o rewolucji nie można tu mówić. Full Spectrum Warrior to zespołowa taktyczna gra akcji, w której obejmujemy dowództwo nad dwoma 4-osobowymi oddziałami żołnierzy Armii Amerykańskiej (Alpha i Bravo). Przez większość gry obserwujemy akcję z perspektywy trzeciej osoby, co pozwala nam na dokładną orientację w terenie i wydawanie podwładnym rozkazów stosownych do sytuacji, ale w razie potrzeby można zmienić widok na FPP. Fabuła przenosi nas do Zakistanu - fikcyjnej, (byłej) republiki radzieckiej, która po upadku ZSRR dotknięta została wojną domową. Władzę w kraju przejął powiązany z międzynarodową siatką terrorystyczną Mohammad Jabbour Al-Afad. Gracz, mając do dyspozycji wspomniane dwa oddziały, bierze udział w misji, której celem jest przywrócenie porządku w Zakistanie. Au-

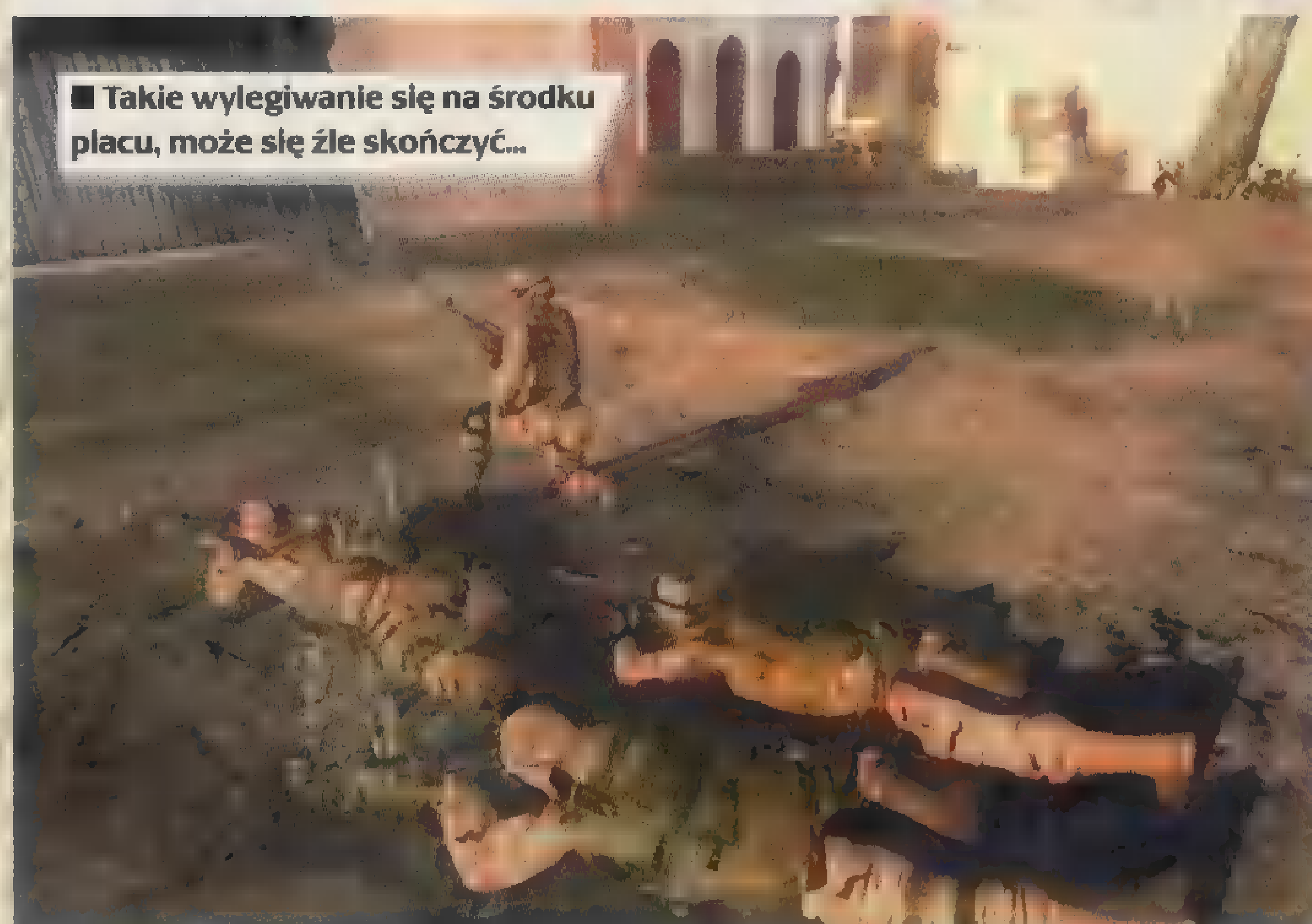
INFO



DYSTRYBUCJA PL: CD PROJEKT
PRODUCENT: PANDEMIC STUDIOS
WYDAWCA: THQ
WERSJA JĘZYKOWA: POLSKA
PREMIERA: JUŻ JEST
TYP STRATEGIA AKCJI
CENA: 99,90 ZŁ
INTERNET: WWW.FULLSPECTRUMWARRIOR.COM
WYMAGANIA: P4 1 GHZ, 256 MB RAM, KARTA GRAFICZNA GEFORCE 2.



■ Wpadki przy pracy mogą się zdarzyć nawet najlepszym...

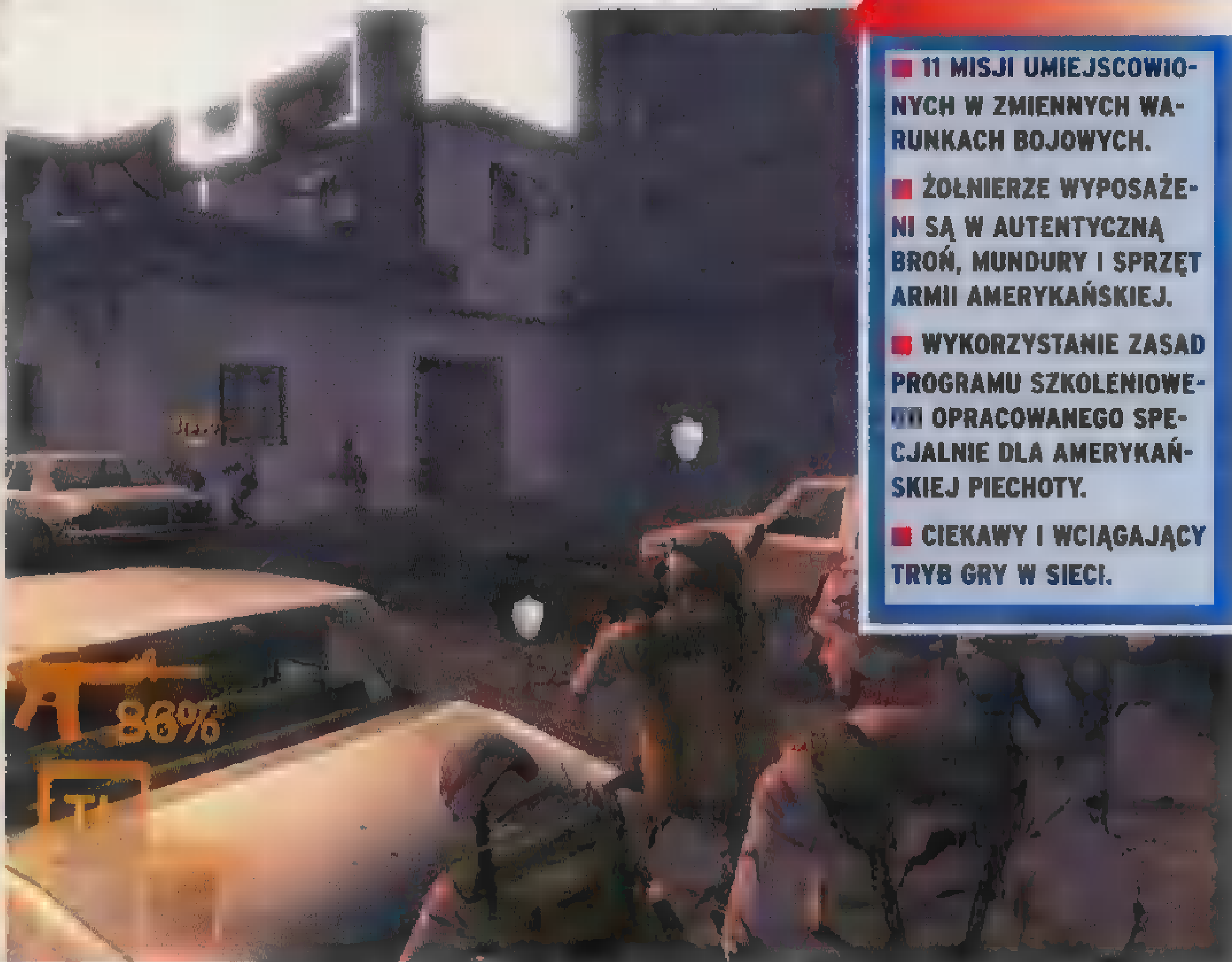


■ Takie wylegiwanie się na środku placu, może się źle skończyć...





torzy podkreślają, że gra bazuje na autentycznym programie szkoleniowym wykorzystywanym przez Armię Amerykańską, to w takim razie obawiamy się o dalsze losy chłopców Wuja Sama w warunkach bojowych. Potrafią oni bowiem działać bez naszej pomocy, ale czasami robią to dość 'specyficznie', co naszym zdaniem z realizmem nie może mieć wiele wspólnego. Przykładem



jest ustawianie oddziału przy rogu budynku. Nad głowami żołnierzy widać małe tarcze, czyli są "pod osłoną", szkoda tylko, że najbardziej wysunięty członek oddziału wystawiony jest (w widoczny sposób) na ostrzał przeciwnika. Ale nie zginie, bo ma tarczę nad głową. Podobnie jest z przeciwnikami - gdy są ukryci za jakąś przeszkodą, zdarzało nam się trafić w nich centralnie z wyrzutni granatów, a mimo to nie zrobiło to na nim większego wrażenia. No jeśli Amerykanie nazywają to realizmem, to nie chcielibyśmy iść na te ich szkolenia. Niezbyt sensownie rozwiązano sprawę obrażeń żołnierzy. Gdy jeden z naszych zostanie postrzelony, można mu udzielić pierwszej pomocy i zanieść do strefy leczenia, po czym wstaje on i jak 'nowy' idzie do walki. Po strzale centralnie w głowę! Terminatorów tam jakichś mają w tej Ameryce... A już fakt, że misja się kończy, gdy jeden z wojaków umiera, to już totalna głupota - niby fakt, że tymi samymi żołnierzami musimy ukończyć całą grę, ale od kiedy to ważne misje kończą się wraz z pierwszą ofiarą?

Trochę ponarzekaliśmy, czas na dobre wieści. Sterowanie choć trudne, po ukończeniu obowiązkowego treningu okazuje się bardzo intuicyjne. Żołnierze posiadają odpowiednią dozę inteligencji, która pozwala im sprawnie działać samodzielnie w warunkach zagrożenia. Oprawa jest ładna, ale niestety nie wszystkie elementy zachwycają (poza dokładnym odwzorowaniem żołnierzy i ich broni, otoczenie, obiekty itp. są ubogie w szczegóły i cienie), a misje odpowiednio trudne i wyważone pod względem rosnącego poziomu trudności. Całkiem fajnie gra się też w multiplayerze.

Podsumowując, FSW to ciekawa propozycja dla fanów gatunku, którzy są w stanie zapomnieć o kilku niedociągnięciach i wszechobecnym "pro-amerykańskim" nastawieniu każdego elementu gry (od fabuły, poprzez skład osobowy drużyn, a na żartach żołnierzy i muzyczce przygrywającej w tle skończywszy). To solidna porcja rozrywki wojennej okraszona ładną grafiką i kilkoma ciekawymi pomysłami w kwestii grywalności. ■

MOCNY PUNKT

■ JEDNYM Z BARDZO CIEKAWYCH I PRZYNOSZĄCYCH DUŻO ZADOWOLENIA ELEMENTÓW JEST MOŻLIWOŚĆ WZYWANIA POMOCY Z POWIETRZA. MOŻE TO BYĆ JEDYNIE ZWIAD W POSZUKIWANIU POUKRYWANYCH PRZECIWNIKÓW, KTÓRYCH MAMY POTEM ZAZNACZONYCH NA KOMPUTERKU GPS, ALBO LEPIEJ WEZWANIE ATAKU RAKIETOWEGO NA WYBRANY CEL. W TYM DRUGIM PRZYPADKU LEPIEJ BYĆ Z DALEKA OD BOMBARDOWANEGO MIEJSCA...

DETALE

■ 11 MISJI UMIEJSCOWIONYCH W ZMIENNYCH WARUNKACH BOJOWYCH.

■ ŻOŁNIERZE WYPOSAŻENI SĄ W AUTENTYCZNĄ BROŃ, MUNDURY I SPRZĘT ARMII AMERYKAŃSKIEJ.

■ WYKORZYSTANIE ZASAD PROGRAMU SZKOLENIOWE[redacted] OPRACOWANEGO SPECJALNIE DLA AMERYKAŃSKIEJ PIECHOTY.

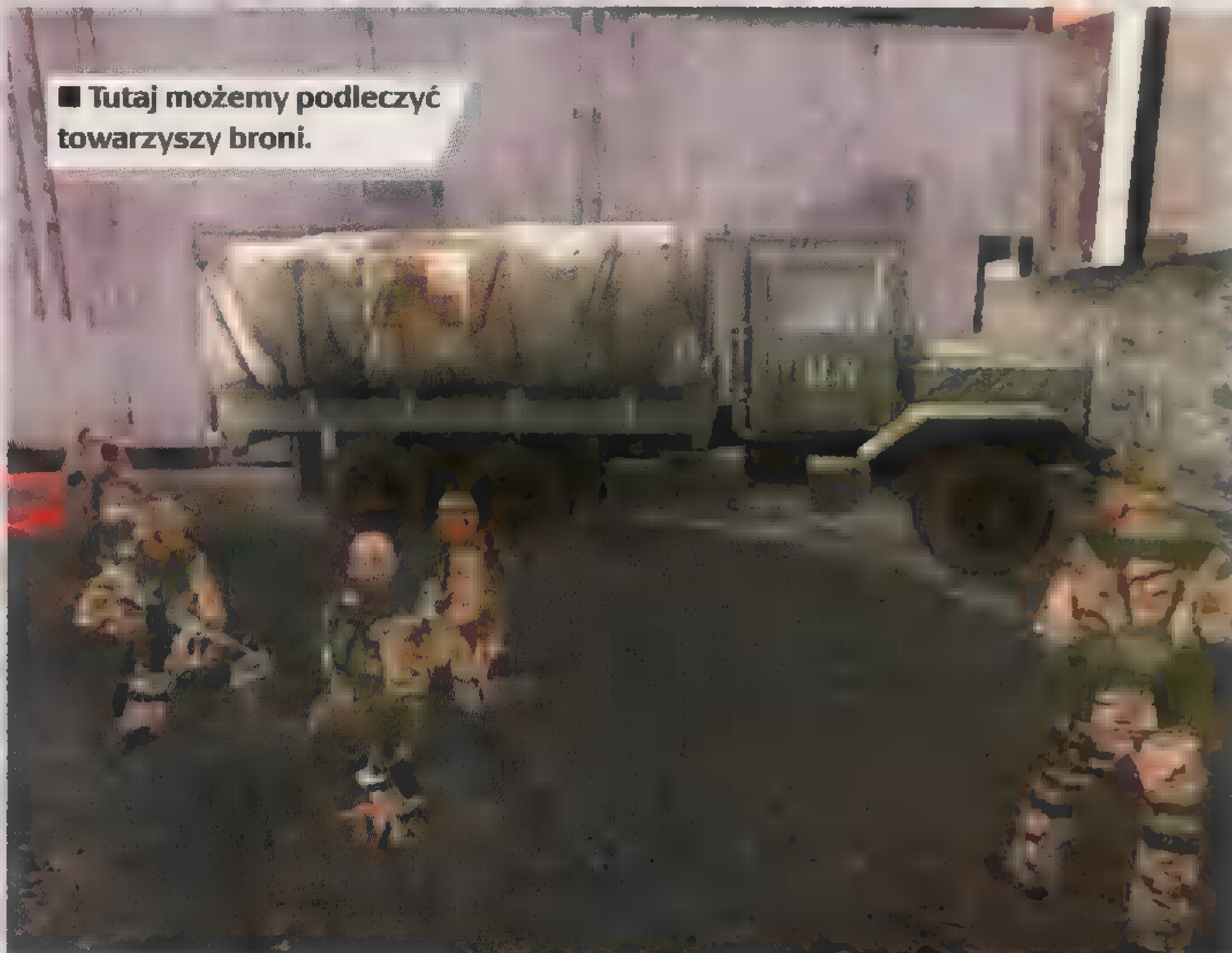
■ CIEKAWY I WCIĄGAJĄCY TRYB GRY W SIECI.

WYBÓR MARINES

■ 1. RAINBOW [redacted] 3 - KIEROWANIE ODDZIAŁEM TROCHĘ LEPSZYM STYLU, Z WIĘKSZYM NACISKIEM NA TAKTYKĘ, CHOĆ TAKŻE WIĘCEJ ZALEŻY TU OD GRACZA.

■ 2. FULL SPECTRUM [redacted] - NOWATORSKA W KILKU ELEMENTACH STRATEGIA WOJENNA. POSIADA KILKA IRYTUJĄCYCH ELEMENTÓW, ALE FANOM GATUNKU SIĘ SPODOBA.

■ 3. AMERICAS ARMY - DARMOWA GIERKA DO ŚCIĄGNIĘCIA ZE INTERNETU MAJĄCA SYMULOWAĆ DOLĘ ŻOŁNIERZA W WARUNKACH POLOWYCH. NIE DO KOŃCA UDANA...



■ Tutaj możemy podleczyć towarzyszy broni.



WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ ZRĘCZNE POŁĄCZENIE STRATEGII ZE STRZELANKĄ.
- PEWNE IRYTUJĄCE ELEMENTY NIE POZWALAJĄ W PEŁNI CIESZYĆ SIĘ Z GRY.

GRAFIKA
+ SZCZEGÓŁOWE POSTACIE, POJAZDY I KLIMAT LOKACJI.
- "NATURA" UBOGA W SZCZEGÓŁY I MAŁO REALISTYCZNA.

DŹWIĘK
+ REALISTYCZNE ODGŁOSY POLA WALKI.
- POWTARZAJĄCE SIĘ ŻARTY WOJAKÓW.

ŻYWOTNOŚĆ
+ WYMAGAJĄCA I WCIĄGAJĄCA...
-...ALE WPRAWNI GRACZE SKOŃCZĄ JĄ W 11-13 GODZIN.

MIMO KILKU NOWATORSKICH ELEMENTÓW PISANIE O TEJ GRZE JAKO O PRZEŁOMIE JEST NIEPOROZUMIENIEM. FANI GATUNKU BĘDĄ JEDNAK BARDZO ZADOWOLENI...



KONKURS

Worms Forts: Oblężenie





Do wygrania: 15 sztuk gry Worms Forts: Oblężenie

Zadanie: Podaj tytuł pierwszej gry z serii WORMS, która została przeniesiona w środowisko 3D



Sponsorem nagród jest firma

CD PROJEKT

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Marsa 5, 04-202 Warszawa

KONKURS



FULL SPECTRUM WARRIOR™



Do wygrania: 15 sztuk gry Full Spectrum Warrior + 15 sztuk gier z serii Nowa eXtra Klasyka

Pytanie: Iloma oddziałami można dowodzić jednocześnie w grze Full Spectrum Warrior

Sponsorem nagród jest firma

CDPROJEKT

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa



■ Janek, dawaj, robimy pamiątkowe zdjęcie! Niezdążył...

CODENAME: PANZERS FAZA PIERWSZA



Po znakomitych "Soldiers" i "Blitzkrieg" przyszła pora na "Codename: Panzers". Powiedzmy od razu, że gra jest bardzo udana, a jeśli chodzi o oprawę graficzną nie ma sobie w tej chwili równych.

Samotnemu graczowi "Panzers" oferuje trzy kampanie (niemiecką, rosyjską, aliancką), na które składa się w sumie 30 misji. Dzięki nim przyjdzie nam m.in. brać udział w oblężeniu Stalingradu walkach o Berlin czy inwazji niemieckiej na Polskę. Wielbiciele historii z pewnością będą kręcić nosem na zastosowane w grze uproszczenia, ale ci, którzy nastawiają się na pasjonującą rozgrywkę nie będą zawiedzeni. Przed każdą misją kampanii mamy możliwość uzupełnienia szeregów naszych wojsk o sprzęt ciężki (czołgi, działa ppanc, działa pplot, ciężarówki itp.) oraz żołnierzy (piechota, snajperzy, medycy, obsługa moździerzy, czołgiści itp.). Decyzje co do tego z jakich oddziałów skorzystamy mogą się okazać kluczowe dla przebiegu misji. Podczas walki posługując się np. oddziałami wyposażonymi w miotacze płomieni możemy przejąć wrogie pojazdy i w ten sposób wzmocnić naszą armię. Jest to o tyle istotne, że jednostki nabywają doświadczenia i nie warto ich tracić, aby w ich miejsce "dobierać" przy następnej misji żółtodziobów. O wiele bardziej opłaca się inwestować punkty doświadczenia w dodatkowy sprzęt dla weteranów (np. lornetki zwiększają widoczność; pontony - umożliwiają przeprawy wodne itp.). Wspomniane punkty zdobywa się wypełniając

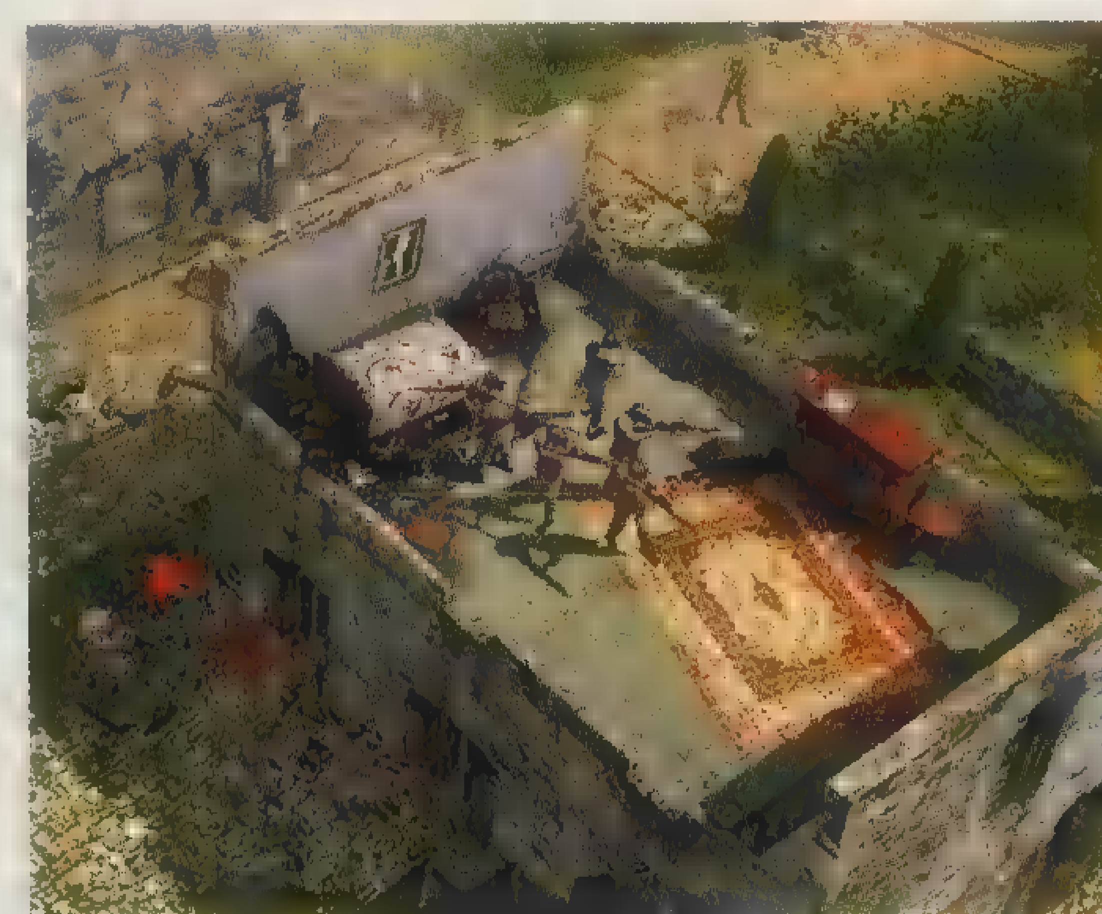
WYBÓR SZARIKA

- 1. PANZERS: FAZA PIERWSZA – STO PROCENT AKCJI, PEŁNE STRZYKAWKI ADRENALINY I DOPRACOWANY W SZCZEGÓŁACH SILNICZEK GRAFICZNY
- 2. SOLDIERS – LUDZIE HONORU – BOLESNY MIEJSCAMI REALIZM POLA WALKI, ALE GRA RÓWNIE INTERESUJĄCA
- 3. BLITZKRIEG – HORYZONT W OGNIU – SAMODZIELNY DODATEK WYPASIONY NA MAXA. WARTO ZAGRAĆ RÓWNIEŻ W PODSTAWKĘ

INFO



DYSTRYBUCJA PL: CENEGA POLAND
PRODUCENT: STORMREGION
WYDAWCA: CDV
WERSJA JĘZYKOWA: POLSKA
PREMIERA: JUŻ JEST
TYP GRY: RTS
CENA: 99,90 ZŁ
INTERNET: WWW.PANZERS.COM
WYMAGANIA: PIII 733 MHZ, 256 MB RAM, KARTA GRAFICZNA 32 MB.





zadania podczas misji. Fakt - zadania są w zasadzie znane doskonale z innych RTS-ów (zajęcie jakiegoś miasteczka, ochrona konwoju, zniszczenie obrony przeciwlotniczej itp.) ale jest coś co potrafi na dłużej przyciągnąć do monitorów. Chodzi o to, że wszystkie (niemal) misje w grze składają się z zadań cząstkowych. W miarę upływu czasu otrzymujemy od dowództwa kolejne rozkazy i musimy wykonać coś, o czym wcześniej nie mieliśmy pojęcia. Do tego dochodzą zadania opcjonalne, które możemy odnaleźć (dosłownie) przeczesując mapę. Za wszystkie wypełnione cele otrzymujemy pod koniec wspomniane już punkty doświadczenia i znowu możemy powiększać lub modernizować armię. Poszczególne misje w grze przerywane są ogromną ilością filmików, które znakomicie wprowadzają w akcję i budują atmosferę starć. Dodatkowo efekt ten wzmacnia fakt, że podczas walk żołnierze każdej armii mówi w ojczystym języku(choć oczywiście nie ma problemów ze zrozumieniem celów gry - te opowiadane są po polsku) Cała zabawa nie nastręcza najmniejszych problemów nawet początkującym graczom. Interfejs jest przejrzysty, ot kilka ikonek, minimapa



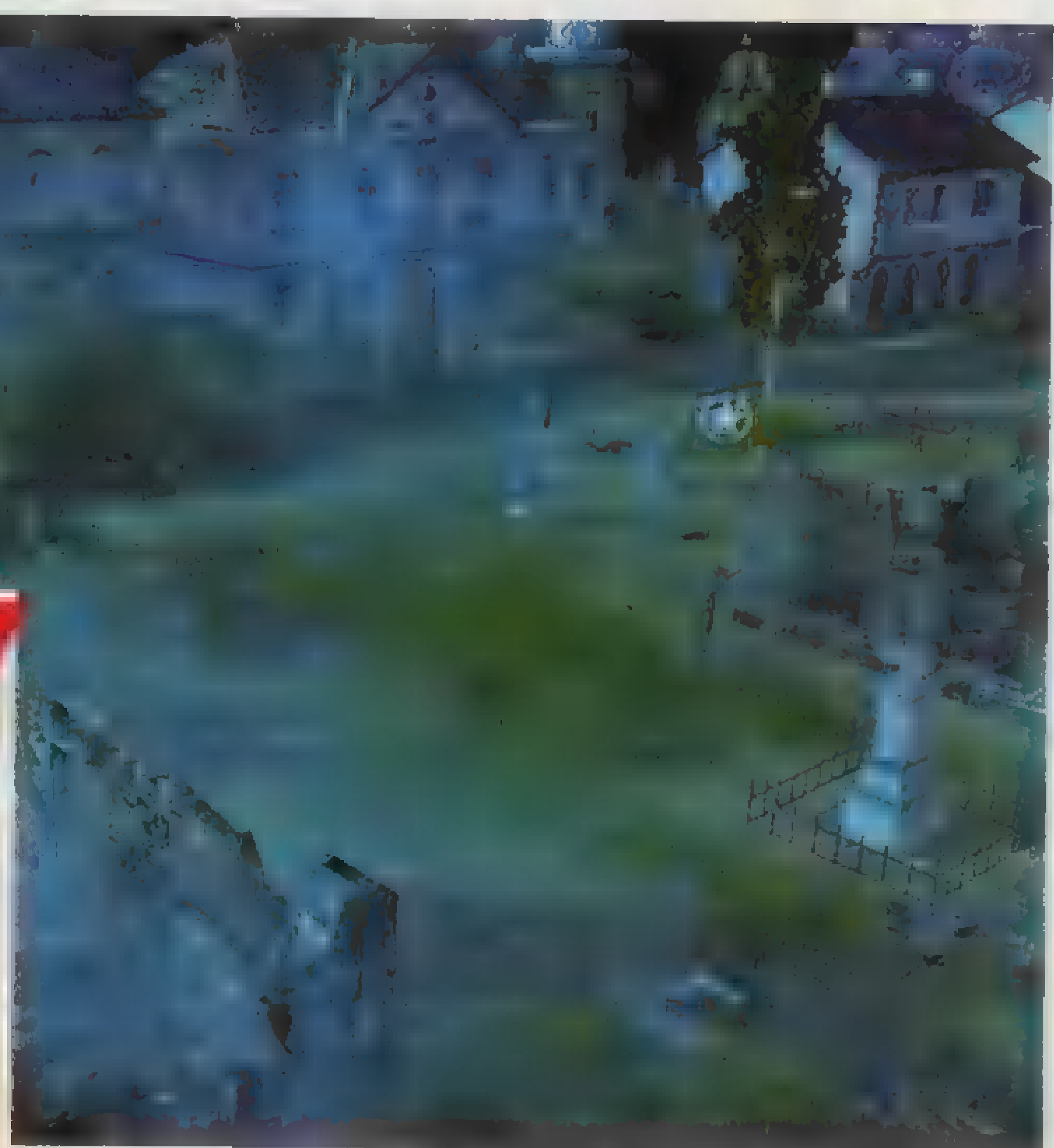


i główny obszar gry, a samouczek okazuje się przydatny. Krótko pisząc w "Panzers" nie uświadczymy znanej z "Soldiers" drobiazgowości. Tutaj, jeśli czołg wystrzela wszystkie pociski, podjeżdżamy do niego po prostu wozem zaopatrzeniowym i uzupełniamy amunicję. To uproszczenie sprawia, że gra nie jest mozolna i gra się w nią z przyjemnością. Niestety, czasami zdarzają się "blokady" naszych jednostek. Kiedy zaznaczymy większą grupę i wskażemy punkt docelowy pojazdy potrafią się zakorkować. Ale cóż, "nie ma róży bez ognia". Na szczęście "Panzers" olśniewa oprawą graficzną. Nie tylko wszystkie jednostki i pojazdy zostały szczegółowo odwzorowane, ale ponad to cały teren można zdeformować. Jadące czołgi powalają drzewa, wybuchy i odłamki pocisków niszczą zabudowania, z drewnianych domów sypią się deski, a trafione pojazdy wybuchają w feerii barw. Do tego znakomicie oddano warunki atmosferyczne, a walka w rzęsiście padającym deszczu lub w czasie zamieci śnieżnej wcale nie jest łatwa. Warto zagrać. ■

DETALE

- II WOJNA ŚWIATOWA
- 3 STRONY KONFLIKTU I KAMPANIE
- 30 MISJI
- 100 JEDNOSTEK
- 3 TRYBY GRY PO SIECI





PRZECIEKI

■ PRZY OKAZJI PREMIERY W MEDIACH ROZPĘTAŁO SIĘ PRAWDZIWE PIEKŁO (TELEWIZJA, PRASA ITP.). DZIENNIKARZE MAGAZYNU INTERNETOWEGO ZARZUCILI WYDAWCY, ŻE GRA GODZI W POLSKI PATRIOTYZM, CO AKURAT NIEWIELE MIAŁO WSPÓLNEGO Z PRAWDĄ (HM... CZYŻBY WSPOMNIANY MAGAZYN CHCIAŁ MIEĆ DARMOWĄ REKLAMĘ?). NA WSZELKI WYPADEK CENEGA WYCIĘŁA Z GRY KILKA "KONTROWERSYJNYCH" FILMIKÓW I DODAŁA BROSZURKĘ DOTYCZĄCĄ II WOJNY ŚWIATOWEJ.

MOCNY PUNKT

■ PANZERS DOPIERO W TRYBIE MULTI POKAZUJE LWI PAZUR. POJEDYNKI Z ŻYWYMI PRZECIWNIKAMI LUB WALKI W TRYBIE CO-OPERATIWE SĄ BARDZO ZACIĘTE. BITWY TOCZĄ SIĘ O NAJMNIEJSZĄ PIĘDŹ ZIEMI I KAŻDY BUDYNEK.





WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ WIELE SPOSOBÓW ATAKU I OBRONY POWODUJE, ŻE TRUDNO PRZESTAĆ GRAĆ
- POJAZDY CZASAMI BLOKUJĄ SIĘ MIĘDZY SOBĄ, CO BARDZO IRYTUJE

GRAFIKA
+ REWELACYJNE WYBUCHY, EFEKTY ZNISZCZEŃ, EFEKTY POGODOWE I MODELE POJAZDÓW
- NIEZBYT DOBRA ANIMACJA ŻOŁNIERZY PODCZAS PRZERYWNIKÓW

DŹWIĘK
+ ZNAKOMITY - DOPASOWANY DO AKCJI, DYNAMICZNIE SIĘ ZMIENIAJĄCY
- CIĘŻKO PRZYCZEPIĆ SIĘ DO CZEGOKOLWIEK. DAWNO NIE BYŁO TAK DOBRZE UDŹWIĘKOWIONEJ GRY.

ŻYWOTNOŚĆ
+ ZWAŻYWSZY NA TRYB MULTIPLAYER - SPORA; MISJE W KAMPANIACH DOŚĆ DŁUGIE
- 30 [illegible] TO JEDNAK NIE ZA WIELE...

PANZERS WYMIATA. NIE JEST TAK SKOMPLIKOWANY JAK SOLDIERS, ALE PRZEZ TO DUŻO PROŚCIEJ (I PRZYJEMNIEJ) SIĘ W NIEGO GRA.




Nie opierać się o furę, nam nowiutki lakier!

INFO



DYSTRYBUCJA PL: CD PROJEKT
PRODUCENT: JUICE GAMES
WYDAWCA: ACCLAIM
WERSJA JĘZYKOWA: POLSKA
PREMIERA: JUŻ JEST
TYP GRY: WYŚCIGI
CENA: 99,90 ZŁ
INTERNET: WWW.JUICEDTHEGAME.COM
WYMAGANIA: P4 1 GHZ, 256 MB RAM, KARTA GRAFICZNA 32 MB

JUICED SZYBCY I WŚCIEKLI

Jeśli ktoś lubi samochody i posiada własne "4 kółka" to pewno nie raz marzył o tym, aby móc zmodyfikować je nieco, nadając im bardziej sportowy wygląd, zwiększając liczbę "koni" pod maską albo za jednym zamachem zrobić jedno i drugie. Wymaga to niestety sporych nakładów finansowych, a co za tym idzie nie każdego stać na taki luksus. Tymczasem pewnie każdego gracza stać będzie na 99 zł, jakie trzeba zapłacić za Juiced. W tej grze będziemy mogli nie tylko się ścigać, ale również kupować, sprzedawać i modyfikować dziesiątki prawdziwych samochodów.



MOCNY PUNKT

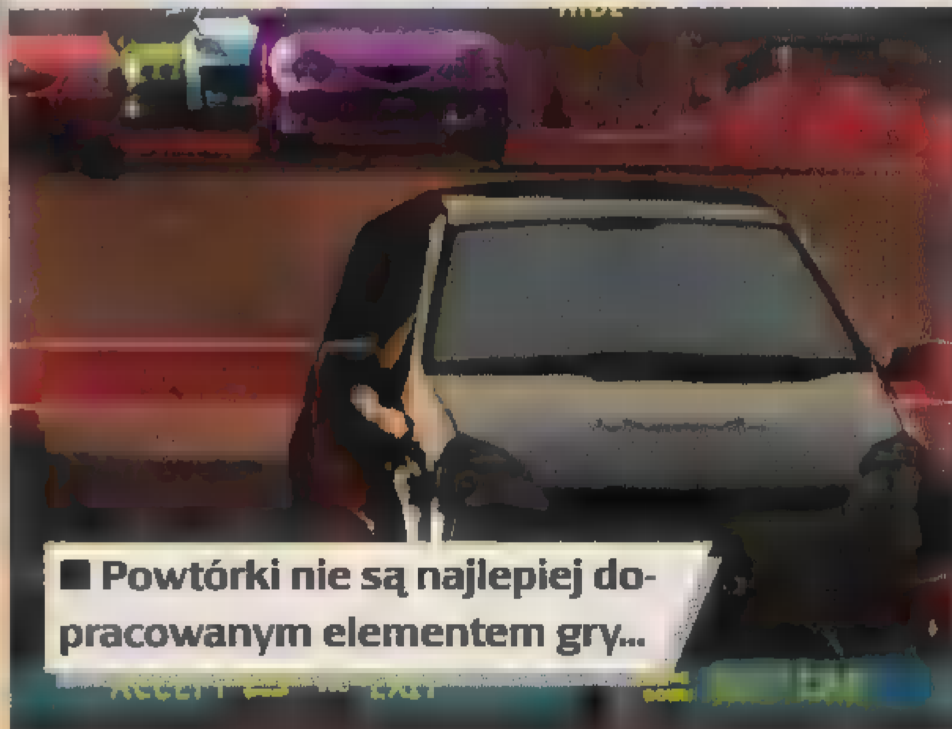
■ ŚWIETNYM POMYSŁEM JEST MOŻLIWOŚĆ ZBIERANIA DRUŻYNY I POTEM WYSTĘPOWANIA W IMPREZACH GRUPĄ. EFEKT TEGO JEST TAKI, ŻE W TRUDNYCH WYŚCIGACH MOŻNA STOSOWAĆ TAKTYKĘ, NIczym W WYŚCIGACH FORMUŁY 1, GDZIE KUMPLE Z TEAMU POMAGAJĄ SOBIE NAWZAJEM. ŚWIEŻY I CIEKAWY POMYSŁ...

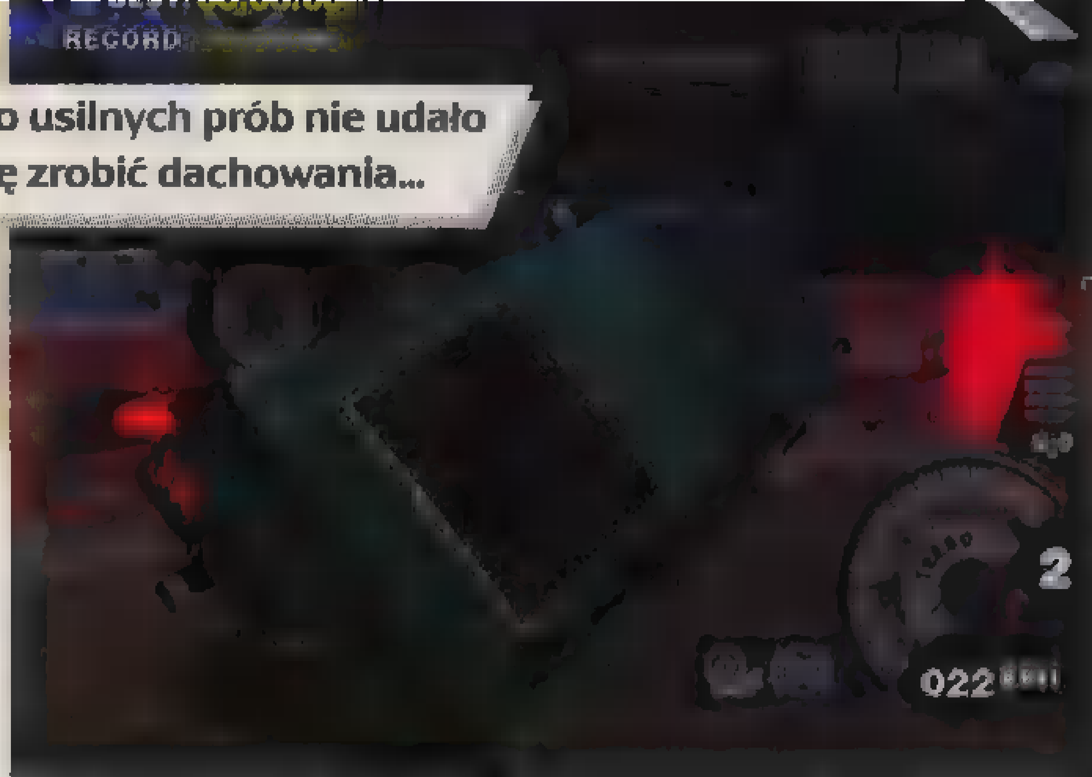
Na pierwszy rzut oka widać, że autorzy wyraźnie wzorowali się na przeboju NFS:U ze stajni EA. Mamy podobne tryby, podobne rodzaje zawodów, bardzo podobnie wyglądające możliwości tuningu wozów. Nie jest to oczywiście nic złego, tym bardziej, że ze swojej strony dołożyli wszelkich starań, aby umieścić w grze kilka unikalnych opcji, niedostępnych u konkurencji. Pierwszą z nich i jedną z najważniejszych jest system zniszczeń wozu. Poza tym, że auta gną się "wizualnie", uszkodzenia wpływają również na osiągi wozu. Po każdym wyścigu można zreperować uszkodzenia, napełnić na nowo butle z podtlenkiem azotu, ale wszystko to kosztuje, stąd nierozważni kierowcy jeżdżący od bandy do bandy szybko mogą popaść w finansową ruinę.

Drugą nowością jest system tuningowania aut. W trybie kariery lepsze upgrade'y są przypisane do samochodów, więc gdy zdobędziemy np. wydech Lv.2 do Clio, to będziemy mogli z niego skorzystać tylko w tym wozie. Jest to bardziej logiczne rozwiązanie niż te z NFS:U. Z drugiej strony istnieje możliwość cofania zmian w wozie, aby mógł on np. wystąpić w wyścigach niższej klasy (jest 8 klas wozów, zależnych od posiadanej liczby koni mechanicznych). W opcji tuningu dodano również kilka przydatnych regulacji (ustawianie wysokości nadwozia, ustawianie dynamiki przełożeń itp.) oraz możliwość instalacji sprzętu audio (nie znaleźliśmy konkretnego zastosowania tej opcji poza względami gotówkożernymi i estetycznymi).

Bardzo ciekawym elementem jest również system respektu w trybie kariery. Odpowiada on nie tylko za to, czy możesz brać udział w danych wyścigach, ale również zliczany jest oddzielnie dla każdego gangu, w zależności od naszego zachowania względem nich w czasie ostatnich wyścigów (gdy wepchnęliśmy przeciwnika na bandę stracimy kilka punktów). W zależności od osiągniętej liczby punktów możemy brać udział w bardziej prestiżowych zawodach, ścigać się o samochody w wyścigach "jeden na jeden", a nawet samemu organizować zawody z nagrodami. To nie wszystko - system respektu to podstawa do werbowania członków gangu, którzy przydają się bardzo w czasie wyścigów - można wydawać im polecenia, co mają robić (agresywna jazda, spokojna jazda, blokowanie przeciwnika itp.), co dodaje grze elementów taktycznych i dodatkowego napięcia.

Ciekawą nowością jest również system zakładów w czasie wyścigów. Jeśli nie mamy wystarczającego respektu lub auta właściwej klasy do brania udziału w zawodach, możemy przyjechać na imprezę i obstawiać pieniądze na wytypowanego zwycięzcę. Tym sposobem w szybkim czasie można wygrać sporo kasy, ale trzeba mieć również trochę szczęścia,

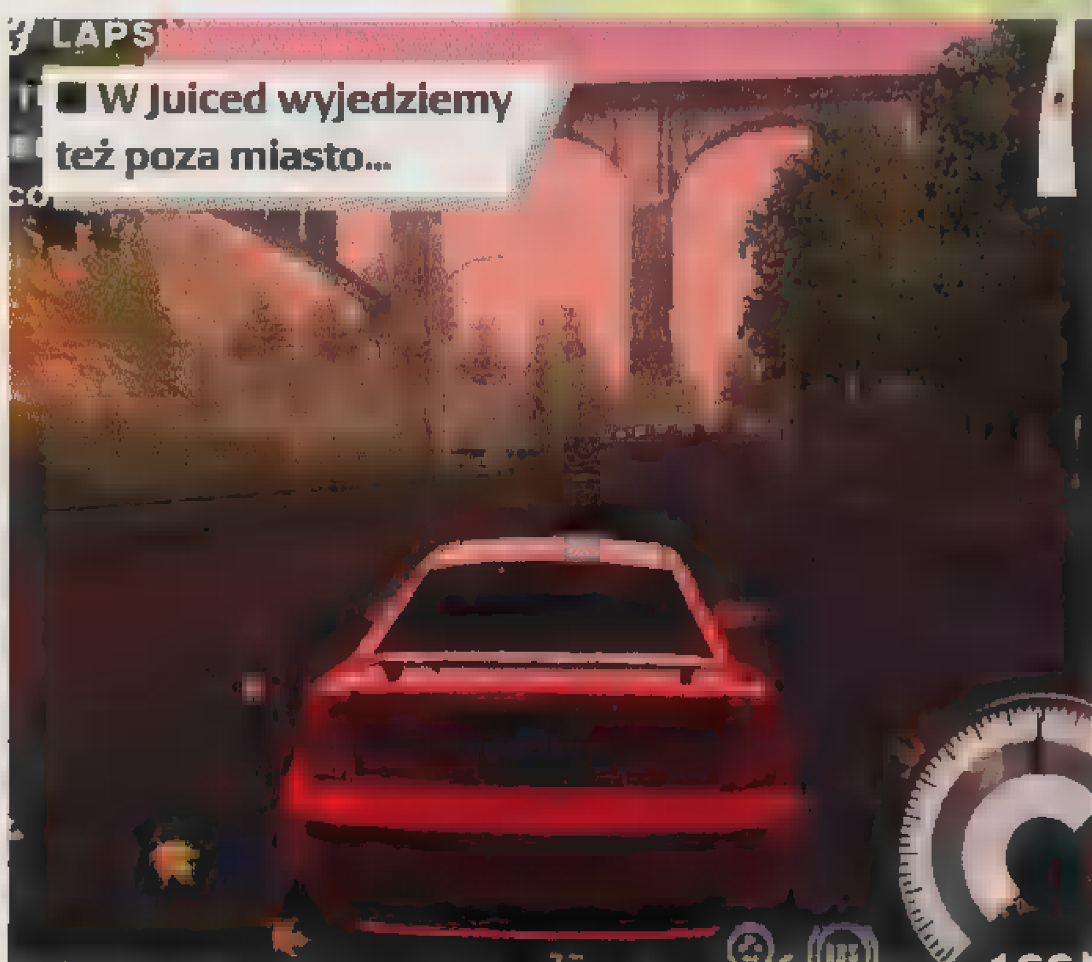

■ Powtórki nie są najlepiej dopracowanym elementem gry...



■ Mimo usilnych prób nie udało nam się zrobić dachowania...

gdyż faworyci nie zawsze wygrywają. Przede wszystkim dlatego, iż kierowcy sterowani przez komputer nie jeżdżą jak po sznurku, nie popełniając żadnych błędów - zdarza się im nie wyrobić na zakręcie, zawadzić o barierkę albo zakręcić bączka w najmniej oczekiwanym momencie. To dodaje wyścigom realizmu, ale też pewnej dramaturgii - nie zawsze jeden błąd z naszej strony powoduje, że już do końca wyścigu będziemy ciągnęli się na końcu stawki.

Juiced bardzo porządnie wypada również w kwestii oprawy audio-wizualnej. Grafika jest szybka, wyraźna, modele samochodów dość szczegółowe i ładnie błyszczące. Otoczenie nie poraża szczegółami, ale też nie razi ubogimi teksturami. Dodatkowo na uwagę zasługują zmiany pory dnia i pogody, dodatnio wpływające na doznania z gry. Jeśli chodzi o udźwiękowienie, to o ile samym odgłosom ciężko jest coś zarzucić, tak muzyka, przynajmniej nam, niezbyt przypadła do gustu. Niektóre kawałki w czasie jazdy były wręcz denerwujące, co nie powinno mieć miejsca w takiej gierce. Mieszane uczucia mamy również do modelu jazdy. Jest on nie tylko znacznie trudniejszy do opanowania niż ten znany z NFS:U, ale dodatkowo nie do końca przekonuje nas fizyka zderzeń pojazdów i sposób wchodzenia w zakręty (niepotrzebnie autorzy poszli w stronę symulacji, co przy dość zręcznościowym klimacie całości może zniechęcić mniej zdolnych graczy do dalszej zabawy). A problem polega na tym, że gra ma bardzo nierówny poziom trudności - zdarzają się całe serie banalnych wyścigów, a potem takie, których nie możemy wygrać nawet po kilku próbach.



■ W Juiced wyjedziemy też poza miasto...

Podsumowując, Juiced spodoba się fanom gier wyścigowych, którzy lubią szybką jazdę i grzebanie przy wozie, pozwala grać przez długi czas, w tym także w Internecie, ładnie wygląda, nieźle brzmi i potrafi zapewnić długie godziny dobrej zabawy. Cóż innego możemy zrobić, jak polecić go wszystkim graczom? ■

WYBÓR

- 1. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND – MIMO TEGO, ŻE NA RYNKU JEST JUŻ TROCHĘ CZASU, TO WCIĄŻ JEST TO SUPER PROPOZYCJA DLA FANÓW TUNINGU I NOCNYCH WYŚCIGÓW ULICAMI MIASTA.
- 2. JUICED: [illegible] I WŚCIEKLI - MIMO KILKU AMBITNYCH ELEMENTÓW, OD KONKURENTKI ODSTAJE PRZEDE WSZYSTKIM W KWESTII GRYWALNOŚCI.
- 3. COLIN MCRAE RALLY 04 - CHOCIAŻ TAK NAPRAWDĘ JEST TO GRA TROCHĘ INNEGO TYPU, TO POSIADA KILKA WSPÓLNYCH ELEMENTÓW.

DETALE

- PONAD 50 MAREK SAMOCHODÓW
- [illegible] ZNISZCZEŃ SAMOCHODU
- SETKI AUTENTYCZNYCH CZĘŚCI DO TUNINGU
- TRYB ONLINE

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ WCIĄGAJĄCA I DAJĄCA DUŻO PRZYJEMNOŚCI Z WYGRANYCH.
- POCZĄTKOWO TRUDNY DO OPANOWANIA SYSTEM JAZDY.

DŹWIĘK
+ SPORO LICENCJONOWANYCH KAWAŁKÓW...
- ...NIESTETY SŁABSZYCH NIŻ U KONKURENCJI. CZASEM MA SIĘ JE OCHOTĘ ZUPEŁNIE WYŁĄCZYĆ....

GRAFIKA
+ JAZDA W CIĄGU DNIA WYDAJE SIĘ MILSZA NIŻ NOCĄ.
- ALE NIESTETY GRAFICZNIE NFS:U WYGLĄDAŁ LEPIEJ.

ŻYWOTNOŚĆ
+ BARDZO ZAJMUJĄCA, DODATKOWO WYDŁUŻO-[illegible] O JAZDĘ W TRYBIE ONLINE.
- NIESTETY MOMENTAMI WIDAĆ WTÓRNOŚĆ W POMYSŁACH

CHOCIAŻ TWÓRCY ZROBILI CO MOGLI, ABY [illegible] GRĘ [illegible], TO ICH ZAMIAR UDAŁ SIĘ TYLKO W NIEKTÓRYCH [illegible]. MIMO TO [illegible]!







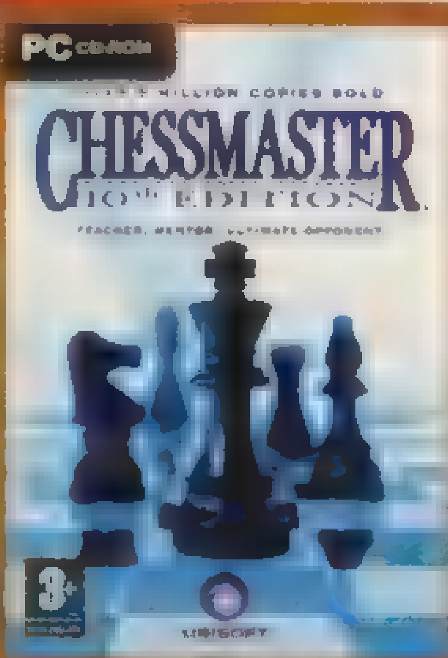
■ Jak wygląda koń, każdy widzi.

DETALE

- ■ NAJBARDZIEJ ZAAWANSOWANY SYMULATOR GRY W SZACHY DOSTĘPNY NA RYNKU.
- ■ AKADEMIA CHESSMASTERA, W KTÓREJ NAUCZYSZ SIĘ PODSTAW GRY W SZACHY, JAK RÓWNIEŻ ZAPOZNASZ SIĘ Z WIELOMA TECHNIKAMI PROWADZENIA ROZGRYWKI.
- ■ ZESTAW ATAKÓW PRZYGOTOWANYCH PRZEZ ARCYMISTRZA, LARREGO CHRISTIANSENA.
- ■ NOWY, PRZEJRZYSTY INTERFEJS UŻYTKOWNIKA.
- ■ MOŻLIWOŚĆ GRY SIECIOWEJ.
- ■ SEKCJA PRZEZNACZONA DLA DZIECI I SZACHOWYCH NOWICJUSZY.
- ■ POTĘŻNA SZTUCZNA INTELIGENCJA OPARTA O SILNIK KING.

CHESSMASTER 10TH EDITION

INFO



DYSTRYBUCJA PL: CENEGA POLAND

PRODUCENT: UBI STUDIOS

WYDAWCA: UBI SOFT

WERSJA JĘZYKOWA: ANGIELSKA

PREMIERA: JUŻ JEST

TYP SZACHY

CENA: 139 ZŁ

INTERNET: HTTP://CHESSMASTER10.UBI.COM/US/

WYMAGANIA: PIII 450 MHZ, 128 MB RAM, KARTA GRAFICZNA 32 MB

Przyznajemy, że na najnowszą odsłonę Chessmaster'a czekaliśmy zarówno z wielką niecierpliwością, jak i z pewnymi obawami...

Oczywiście seria Chessmaster, uważana nie bez powodu za jedną z najlepszych (o ile nie najlepszą) adaptację komputerowych szachów, zawsze szczyciła się niezwykle wysokim AI komputerowych przeciwników. Niemniej walory estetyczne i przejrzystość może okazać się równie ważna jak samo AI, a przynajmniej może znacznie uprzyjemnić prowadzenie rozgrywki. Tak więc obawy nasze związane były zarówno z oprawą artystyczną (poprzednie części, mimo że nie wyglądały najgorzej, to na pewno na kolana nie rzucały), jak i z konstrukcją, czyli m.in. interfejsem, który od szeregu ostatnich lat nie uległ praktycznie żadnym bardziej widocznym zmianom.

Cóż, mówiąc szczerze, żadna z naszych obaw się nie sprawdziła, a wręcz przeciwnie, znacznie wyprzedziła nasze oczekiwania. Chessmaster 10th Edition to zupełnie nowe wcielenie jego poprzedniczek, dodajmy: po generalnym remoncie. Najważniejsze, czyli AI, stoi teraz na jeszcze wyższym poziomie. Gra zawdzięcza to udoskonalonemu silnikowi szachowemu o nazwie "King". Jednak powiew świeżości, a właściwie istny huragan, dosięgnął większości aspektów gry. Autorzy postawili na przejrzystość, zresztą z doskonałym rezultatem. Wygląd, a właściwie schemat kolorów interfejsu użytkownika możemy zmienić na taki, który odpowiada nam najbardziej. Standardowo przewidziano 4 schematy, jednak 2 z nich odblokują się dopiero wtedy gdy odniesiemy odpowiednio 20 i 40 zwycięstw.

Zarówno doskonały dobór stonowanych zestawów kolorystycznych jak i subtelny wygląd wszelkich statystyk i tabelek, a także czytelna czcionka sprawiły, że gra jest czytelna i miła w wizualnym odbiorze. Również grafika tablic szachowych i figur uległy znacznej poprawie. Włączenie wszystkich opcji graficznych, wśród nich (np.) zmiana rozdzielczości, odbicia świateł, cienie, a nawet anti-aliasing i bump mapping sprawia, że miejsce rozgrywki wygląda bajecznie. Nie sposób nie wspomnieć o możliwości gry w trybie 3D. Jedyne co musimy zrobić to kliknąć odpowiednią opcję i założyć okularki z dwoma kolorowymi szkiełkami...:)

W grze istnieje cała masa zestawów szachowych, które wykonane są z różnych materiałów i które utrzymane są w różnych konwencjach tematycznych (futurystyczne, starożytne, klasyczne itd.). Niemniej, większość z nich dostępna będzie dopiero po osiągnięciu odpowiedniej ilości zwycięstw. Dopiero wtedy zostaną odblokowane.

Jednak Chessmaster 10000 to nie tylko "sucha" rozgrywka z szeregiem przeciwników o różnym stopniu 'inteligencji'. To również istne kompendium wiedzy na temat tej gry. Sekcja "Academia" pozwoli początkującym na zapoznanie się z zasadami gry od budowy tablicy po naukę technik zakładania mata za pomocą konkretnych figur. Pozwoli również na przyjrzenie się atakom stosowanym przez jednego z szachowych arcymistrzów, Larrego Christiansena. Ciekawostką jest również prezentacja najbardziej znanych pojedynków szachowych w historii i to od 1619 roku, aż po dziś dzień.

Omawiany tytuł kryje jeszcze wiele nowinek i ciekawostek, których nie sposób opisać w jednym, krótkim tekście. Na koniec dodamy tylko, że Chessmaster 10000 to również doskonały program do wprowadzenia naszych pociech w świat niezwykłej i rozwijającej intelekt przygody jaką są szachy. Świetnie animowane, bajkowe szachownice z pewnością przyciągną także tych najmłodszych użytkowników komputera. ■

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ZALEŻY OD NASZEGO IQ:)
– BRAK CELOWNIKA I BIERZĄCEJ ILOŚCI POCISKÓW W MAGAZYNKU MOŻE NIEKTÓRYM UTRUDNIĆ ZABAWĘ.

DŹWIĘK
+ SZCZEGÓŁOWE I WYRAZISTE KOMENTARZE J. WAITZKINA ('AKADEMIA') I L. CHRISTIANSENA ('ATAKI'). BEZ ZBĘDNYCH EFEKTÓW.
– N/A, JAK PISZĄ ZA OCEANEM.

GRAFIKA
+ BARDZO ŁADNE WYKONANIE SZACHOWNIC, ORAZ SUBTELNY I PRZEJRZYSTY INTERFEJS.
– KILKA OPCJI GRAFICZNYCH NIEDOSTĘPNYCH DLA STARSZYCH MODELI KART.

ŻYWOTNOŚĆ
+ TO SZACHY – GRA NA BAAARDZO DŁUGO.
– MIMO WSZYSTKO, MOIM ZDANIEM NIC NIE ZASTĄPI PRAWDZIWEJ SZACHOWNICY I "NAMACALNEGO" KONTAKTU Z PRZECIWNIKIEM.

NAJLEPSZA CZĘŚĆ SERII. NIESTETY OGÓLNĄ OCENĘ OBNIŻA NISZOWOŚĆ PRODUKTU I ZBYT WYSOKA CENA.

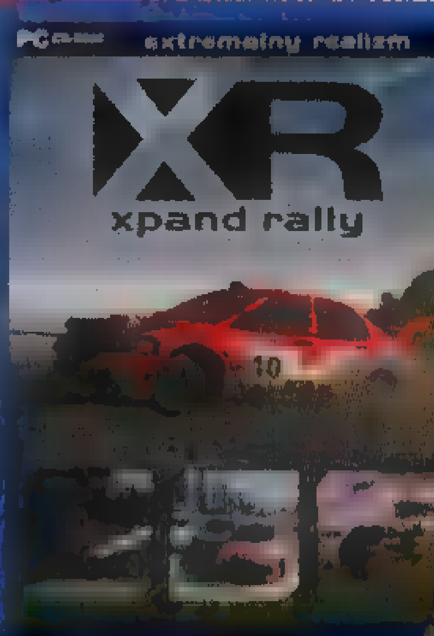




■ Podziwiajcie moją nową kosiarkę do trawy!

XPAND RALLY

INFO



DYSTRYBUCJA PL: TECHLAND
PRODUCENT: TECHLAND
WYDAWCA: TECHLAND
WERSJA JĘZYKOWA: POLSKA
PREMIERA: JUŻ JEST
TYP GRY: WYŚCIGI
CENA: 99,90 ZŁ
INTERNET: WWW.XPANDRALLY.COM
WYMAGANIA: PIV 1,2 GHZ, 256 MB RAM, KARTA GRAFICZNA 64 MB.

To prawda, że w Polsce nie robi się zbyt wielu dobrych gier, które odnoszą sukces na zachodzie. Ale z drugiej strony nasi programiści i informatycy należą do europejskiej czołówki, o czym świadczą dziesiątki ofert pracy z Niemiec, Anglii, czy Irlandii. Mamy duży potencjał, ale brakuje pieniędzy, żeby go wykorzystać. I choć robienie gier nad Wisłą nie jest zbyt opłacalnym zajęciem, na przekór wszystkiemu goście z Techlandu wciąż trwają i zaskakują nas coraz lepszymi tytułami. Ich najnowsze dziecko "Xpand Rally" dobitnie pokazuje, że Polak także potrafi.

"Xpand Rally" bazuje na enginie Chrome, którego możliwości widzieliśmy w ostatniej produkcji Techlandu. Jednak realistyczna grafika, oraz obszerne i drobiazgowo odwzorowane otoczenia tras to nie wszystko, co oferują nam twórcy. Świetnie dopracowany system światłocieni można docenić patrząc na odbłyski słońca na dachu pędzącego samochodu. Dynamiczne oraz realistyczne zmiany pory dnia i pogody najlepiej widać na przykładzie płynących po niebie chmur. Gdy zasłaniają słońce i rzucają cień, na planszy robi się od razu ciemniej. Uważni czytelnicy pewnie zauważą, że w ostatnich czterech zdaniach aż dwa razy padło słowo "realistyczny". A wszystko dlatego, że dla "Xpand Rally" jest to słowo-klucz. Same prace nad fizyką jazdy zajęły ponad rok!. Nowatorski system w czasie rzeczywistym oblicza zmiany parametrów charakteryzujące poszczególne podzespoły samochodu. Oto przykład wyjaśniający te zależności: zwykła zmiana zachowania pojazdu na nierównym terenie to matematycznie przeliczana wypadkowa elastyczności amortyzatorów, aktualnej prędkości, stopnia ukształtowania terenu i miękkości opon. W ten sposób obliczane są wszystkie procesy jakim poddawany jest wehikuł podczas wyścigu. A przecież jest ich całe mnóstwo: opór wiatru, przyczepność, siła tarcia, pęd... Wciąż nie jesteście pod wrażeniem ogromu pracy jaki włożono, by stworzyć bardzo realistyczny model jazdy? Czytajcie więc dalej. Kolejnym ważnym atutem "Xpand Rally" jest zmodyfikowany Open Dynamic Engine. Pod tą nazwą kryje się system odpowiedzialny za symulację uszkodzeń pojazdu. Każdy interaktywny obiekt na trasie (słupki, tablice, znaki, drzewa itp.) opisany jest przez szereg cech, między innymi wytrzymałość i sprężystość. Podobnie jest z samochodem. Komputer bierze pod uwagę wszystkie te parametry oraz prędkość zderzenia i oblicza jakie uszkodzenia odniesie wehikuł. W pojeździe da się zdemolować naprawdę wiele.

MOCNY PUNKT

■ Z TEGO CO WIEMY, DOTYCHCZAS JESZCZE NIE ZDARZYŁO SIĘ, ABY W GRZE RAJDOWEJ OPRÓCZ USZKODZEŃ SAMOCHODU, OBRAŻENIA ODNOSIŁ TAKŻE KIEROWCA. BYĆ MOŻE NOWATORSKI POMYSŁ TECHLANDU JUŻ NIEDŁUGO BĘDZIE KOPIOWANY PRZEZ TAKICH GIGANTÓW JAK CODEMASTERS. OCZYWIŚCIE NIE JEST TO ZWYKŁY BAJER, STWORZONY DLA PICU. STAN KIEROWCY ZNACZĄCO WPŁYWA NA MOŻLIWOŚCI KIEROWANIA POJAZDEM. NA PRZYKŁAD KIEROWCA POWAŻNIE ZRANIONY W GŁOWĘ (STAN ZDROWIA WIDAĆ OBOK PRĘDKOŚCIOMIERZA) CO JAKIŚ CZAS DOZNAJE ZAĆMIEŃ WZROKU, A MONITOR ROBI SIĘ NA CHWILĘ CZARNY. NAPRAWDĘ ŚWIETNY POMYSŁ I RÓWNIE DOBRE WYKONANIE.



WYBÓR SZKOTA

■ 1. "XPAND RALLY" ŚWIETNA POLSKA PRODUKCJA, KTÓRA ŚMIAŁO MOŻE KONKUROWAĆ Z NAJLEPSZYMI GRAMI TEGO TYPU.

■ 2. COLLIN MCRAE RALLY 4 – CZWARTA I NAJDOSKONALSZA CZĘŚCI SERII WIODĄCEJ DOTYCHCZAS NIEKWESTIONOWANY PRYM WŚRÓD RAJDOWYCH GIER.

■ 3. WORLD RALLY CHAMPIONSHIP – WIELKI KONKURENT COLLINA, KTÓRY MIMO WIELU STARAŃ TWÓRCÓW NIE POKONAŁ MISTRZA.



■ Nie ciesz się, to nie ogródek sąsiada, tylko twoja bryka...

Można otrzeć lakier, wybić szyby, spowodować wgniecenia i zdeformowania karoserii, doprowadzić do pęknięcia opon, uszkodzić amortyzatory, hamulce, silnik, skrzynie biegów i wszystkiego inne, co jest w prawdziwym samochodzie do zepsucia. Poza tym wszystkie powyższe elementy z powodu pracy w ekstremalnych warunkach ulegają zużyciu, co odbija się na prowadzeniu pojazdu. Myślicie, że to zbyt piękne, aby było prawdziwe? Ciężko w to uwierzyć, ale tak właśnie jest. Na oklaski zasługuje zwłaszcza wspominany wyżej system kolizji z obiektami na trasie. W większości gier nie ma żadnej różnicy, czy przywalimy w znak albo reklamę, drzewo lub skałę. Natomiast w "Xpand Rally", tak jak w rzeczywistości, efekty będą różne i adekwatne do przedmiotu kolizji. Całkowitą nowością, niespotykaną dotąd w tego typu grach, są obrażenia jakie odnosi kierowca podczas jazdy. Koniecznie przeczytajcie o tej innowacji w zamieszczonej obok tabelce "Mocny Punkt". W sumie stopień realizm w "Xpand Rally" powala na kolana. Myślicie pewnie, że oznacza to równie wysoki poziom trudności. Nie martwcie się. Zaradni twórcy przygotowali dwa rodzaje rozgrywki. Pierwszą rzeczą jaką musimy zrobić po włączeniu gry jest wybór między trybem "Symulacja" i "Arcade". Pierwszy stawia oczywiście na realność, natomiast w drugim fizyka jazdy, model zniszczeń i system kierowania są znacząco uproszczone. Skoro jesteśmy przy wybieraniu, to trzeba wspomnieć o samochodach. W sumie jest ich kilkadziesiąt, zebranych w 8 grupach. I właśnie z nimi wiąże się pewien mankament gry. Z braku pieniędzy nie wykupiono licencji na używanie oryginalnych nazw pojazdów. Dlatego zobaczymy trójwymiarowy model Forda Focusa, a w tabelce przeczytamy: "Center Cord". W ten sposób pozmieniano wszystkie nazwy. Z początku ta sytuacja razi i śmieszy. Ale z pewnością fakt, że zamiast BMW jeździmy BDV nie wpływa na grywalność i nie pomniejsza radości z zabawy. Poza tym brak ten z nawiązką rekompensuje rozwinięty wątek ekonomiczny i mnogość części do ulepszenia samochodu. Zarobione pieniądze przeznaczamy na nowy, lepszy pojazd, naprawy lub części zamienne. A jest co tuningować: silnik, hamulce, wspomaganie i układ kierownicy, karoseria. Możemy zdecydować prawie o wszystkim: o tym jak bardzo wzmocnić drzwi, czy zamontować spojler, pomalować samochód na sportowo lub zainwestować w system GPS. Dla oddania bogactwa i ilości części powiemy, że samych opon jest ponad 20 rodzajów!!! Chcielibyśmy także wspomnieć o świetnie przygotowanych powtórkach. Do wyboru 10 widowiskowych kamer, a wśród nich widok z helikoptera, wnętrza samochodu, kamera orbitująca wokół oraz zamontowana przy kole. Oglądając powtórki decydujemy także, jak stylizowany ma być wyświetlany obraz. A tu takie atrakcje jak stylizacja na stary film, przekaz telewizyjny, rozmycie lub wyostrzenie kształtów i kolorów.

Niestety z braku miejsca nie mogliśmy wspomnieć o wszystkich atrakcjach jakie oferuje "Xpand Rally". Mamy jednak nadzieję, że po tym, co przeczytaliście powyżej wiecie najważniejszą rzecz. Nowa produkcja Techlandu powala na kolana, a Wy musicie koniecznie ją mieć. ■





PATRIOTYZM W MODZIE

■ WIĘKSZOŚCI GIER RAJDOWYCH MAMY DO CZYNIENIA Z ŻELAZNYM ZESTAWEM CIĄGLE POWTARZAJĄCYCH SIĘ LOKACJI, Z KTÓRYMI WIĄŻĄ SIĘ OKREŚLONE WARUNKI POGODOWE. STAŁYM PUNKTEM PROGRAMU JEST JAKIŚ KRAJ SKANDYNAWSKI W ZIMĘ (FINLANDIA). DLA ZRÓWNOWAŻENIA TEMPERATUR MAMY PRZEDSTAWICIELA AFRYKI (KENIA). W SERII WYŚCIGÓW NIE DA SIĘ NIE WSTĄPIĆ NA WYSPY (IRLANDIA) I DO [redacted] PÓŁNOCNEJ (USA). JEDNAK CAŁKOWITĄ NOWOŚCIĄ I MIEJSCEM [redacted] NIE UŚWIADCZYMY W ŻADNEJ GRZE TEGO TYPU JEST POLSKA. TWÓRCY "XPAND RALLY" POSTANOWILI BYĆ WIELKIMI REFORMATORAMI I NANIEŚLI NASZ KOCHANY KRAJ NA RAJDOWĄ MAPĘ ŚWIATA. OCZYWIŚCIE TO PEWNIE TYLKO JEDNORAZOWY WYSTĘP, ALE Z PEWNOŚCIĄ LEPSZE TO NIŻ NIC.

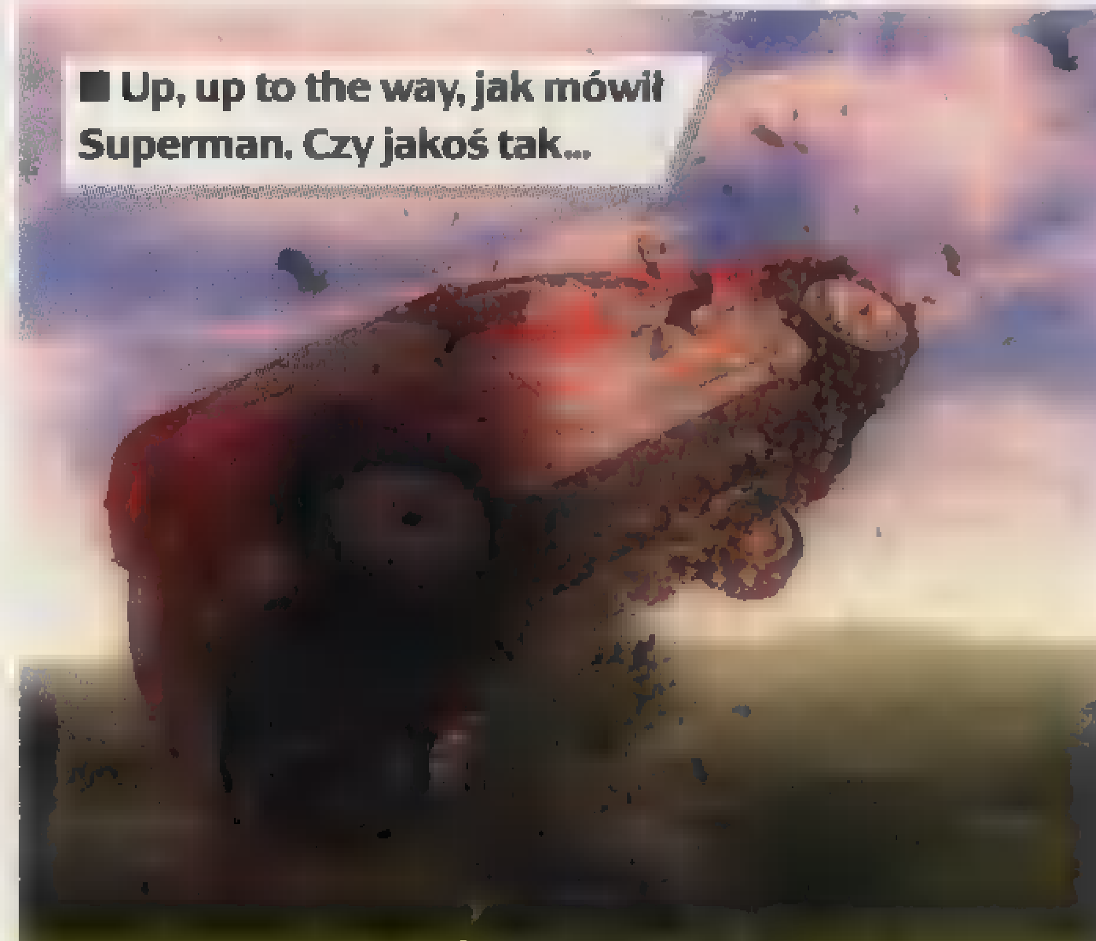


■ Podczas wyścigów w Polsce będzie można natknąć się na przydrożne krzyże...



DETALE

- 70 WYŚCIGÓW W 5 ZRÓŻNICOWANYCH GRAFICZNIE LOKACJACH
- 35 SAMOCHODÓW RAJDOWYCH W 8 GRUPACH
- 800 CZĘŚCI DO TUNINGU SAMOCHODÓW
- NARZĘDZIA EDYCYJNE UMOŻLIWIAJĄCE TWORZENIE WŁASNYCH TRAS I SAMOCHODÓW
- SYMULACYJNY ORAZ ZRĘCZNOŚCIOWY MODEL FIZYKI Z PRZYJAZNYM STEROWANIEM
- SZCZEGÓŁOWE MODELE SAMOCHODÓW Z REALISTYCZNYM SYSTEMEM USZKODZEŃ
- DYNAMICZNE ZMIANY POGODY I PÓR DNIA



■ Up, up to the way, jak mówił Superman. Czy jakoś tak...

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ RZADKOŚĆ, DUŻY REALIZM NIE ZASZKODZIŁ GRYWALNOŚCI, 2 TRYBY GRY DO WYBORU.
- MAŁA I NIEISTOTNA WADA, NA KTÓRĄ SZYBKO PRZESTAJEMY ZWRACAĆ UWAGĘ: BRAK LICENCJI NA ORYGINALNE NAZWY SAMOCHODÓW.

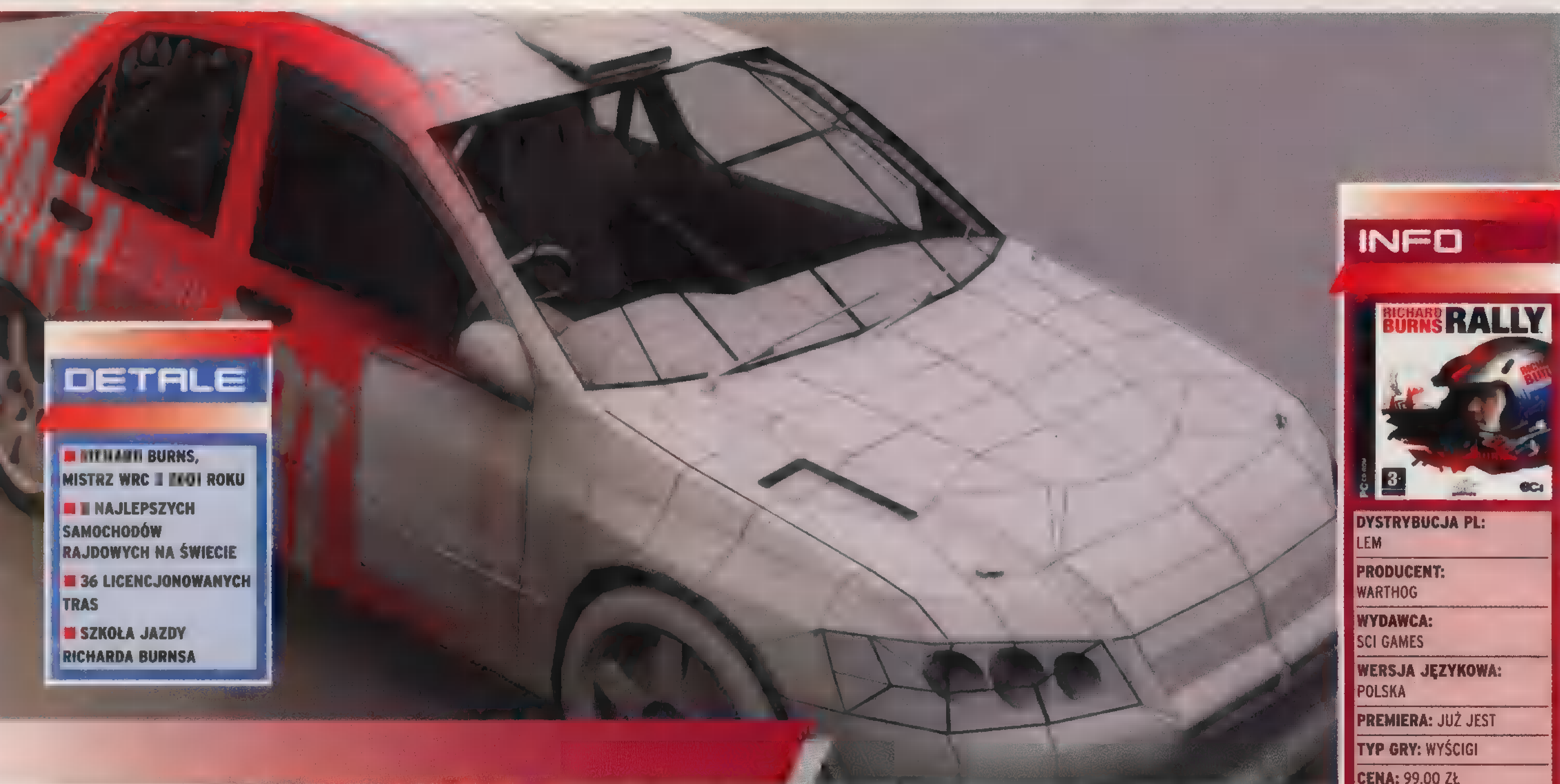
GRAFIKA
+ BARDZO ŁADNE I BOGATE PLENERY, EFEKTY POGODOWE, GRA ŚWIATŁOCIENIA.
- NIEDOPRACOWANY, PIKSELOWATY OGIEŃ.

DŹWIĘK
+ FAJNA I KLIMATYCZNA MUZYKA, DŹWIĘK W STANDARDZIE EAX.
- DŹWIĘKI SILNIKÓW MOŻNA BYŁO BARDZIEJ UROZMAICIĆ.

ŻYWOTNOŚĆ
+ OPRÓCZ WYŚCIGÓW RALLY, GRA OFERUJE WYŚCIGI SPECJALNE, ROZBUDOWANY WĄTEK EKONOMICZNY, MNÓSTWO CZĘŚCI ZAMIENNYCH.
- BEZ KIEROWNICY TRACI CZĘŚĆ UROKU.

DEFINITYWNIE JEDNA Z [redacted] GIER, ŚWIETNY TYTUŁ. MIŁOŚNICY GIER RAJDOWYCH MUSZĄ JĄ MIEĆ [redacted]





DETALE

- [redacted] BURNS, MISTRZ WRC [redacted] ROKU
- [redacted] NAJLEPSZYCH SAMOCHODÓW RAJDOWYCH NA ŚWIECIE
- 36 LICENCJONOWANYCH TRAS
- SZKOŁA JAZDY RICHARDA BURNSA

INFO



DYSTRYBUCJA PL: LEM
PRODUCENT: WARTHOG
WYDAWCA: SCI GAMES
WERSJA JĘZYKOWA: POLSKA
PREMIERA: JUŻ JEST
TYP GRY: WYŚCIGI
CENA: 99,00 ZŁ
INTERNET: WWW.REVISTRONIC.COM
WYMAGANIA: PIII 800, 256 [redacted] RAM, WIN 98/2000/XP, KARTA GRAFICZNA 32 MB

RICHARD BURNS RALLY

PRZECIEKI

- KIM JEST [redacted] BURNS? FANOM RAJDÓW SAMOCHODOWYCH Z PEWNOŚCIĄ NIE TRZEBA GO PRZEDSTAWIAĆ. JEDNAK NIE WSZYSCY MIŁOŚNICY GIER MUSZA TO WIEDZIEĆ. DLA MNIEJ WTAJEMNICZONYCH PRZYGOTOWALIŚMY KRÓTKI WYCIĄG NA TEMAT OWEGO UŚMIECHNIĘTEGO PANA. W 1993 R. RICHARD BURNS ZOSTAŁ NAJMŁODSZYM W HISTORII MISTRZEM WIELKIEJ BRYTANII. W 1998 R. PRZESZEDŁ DO TEAMU SUBARU I W ROK PÓŹNIEJ UPLASOWAŁ SIĘ NA 2-GIM MIEJSCU W KLASYFIKACJI GENERALNEJ WRC. NA UKORONOWANIE KARIERY MUSIAŁ CZEKAĆ DWA LATA, GDY W 2001 R. ZOSTAŁ PIERWSZYM ANGIELSKIM MISTRZEM ŚWIATA. WTEDY PRZESZEDŁ TEŻ DO TEAMU PEUGOTA. NIESTETY OSTATNIO [redacted] POWODÓW ZDROWOTNYCH BYŁ ZMUSZONY DO WYCOFANIA SIĘ Z ZAWODÓW I PRZERWANIA KARIERY.

Szkot Collin McRae doczekał się aż 5 części gry firmowanej swoim nazwiskiem, podczas gdy żaden angielski kierowca nie dostąpił nigdy takiego zaszczytu. Teraz ta sytuacja uległa zmianie, lecz poddani Jej Królewskiej Mości raczej nie mają się z czego cieszyć.

"Richard Burns Rally" to dzieło angielskiej firmy Warthog znanej miłośnikom wyścigówek dzięki "Rally Championship Xtreme". Ich najnowszy produkt jest zdecydowanie lepszy od poprzedniego, jednak do miana dobrej gry naprawdę mu daleko. Zacznijmy od plusów. Jedną z największych zalet gry jest szkoła jazdy Richarda Burnsa. Nowicjusze będą mieli okazje nauczyć się jeździć i podszlifować swoje umiejętności pod czujnym okiem mistrza. Lekcje zostały podzielone na 2 grupy: dla początkujących i zaawansowanych. Pomysł bardzo dobry, jednak istnieje pewien szkopuł. Bez ukończenia kursu dla początkujących nie można rozpocząć zabawy w trybie kariery. A wątpliwe, żeby starym wyjadaczom chciało się przerabiać takie podstawy jak nauka hamowania. Prócz wspomnianej wcześniej rywalizacji o tytuł mistrza WRC do wyboru mamy także opcje rywalizacji wyłącznie z Richardem Burnsem oraz szybki wyścig. Przed wyruszeniem na trasę można dokonać bardzo wielu zmian w ustawieniach samochodu. Fani tego typu zabaw z pewnością będą w przysłowiowym siódmym niebie. Autorzy położyli naprawdę duży nacisk na ten element. Szkoda tylko że to, co w wyścigach najważniejsze, czyli sama jazda, nie zostało już tak starannie dopracowane. Poziom realizmu w "Richard Burns Rally" oscyluje w okolicach "Trackmani". Większość rzeczy na trasach jest niezniszczalna i nie ma żadnej różnicy czy uderzymy w drzewo czy krzak, bo efekt dla samochodu będzie taki sam. Poza tym pojazd ma tendencje do notorycznego łamania praw fizyki. Zbyt często kolizje kończą się wzbiciem wehikułu w powietrze. W dodatku lecący samochód nie wiadomo, czemu lubi wykonać po kilkanaście obrotów i śrub! Patrząc na takie rzeczy po prostu odechciewa się grać. Niestety to nie wszystko. Jeżeli nie będziemy ściśle trzymać się wyznaczonej drogi, uderzymy w niewidzialne ściany ograniczające plansze. Co z tego, że kilkanaście metrów obok widać zamarznięte jezioro? Nie ma najmniejszej szansy, żeby na nie wjechać. Twórcy po prostu nie chcieli się przepracować. Grafika także nie powala. Niby jest poprawna, ale swoim wyglądem gra przypomina produkcje sprzed jakiegoś roku. Ciężko znaleźć nam jakieś wyraźne powody, dla których warto byłoby zainwestować w tą grę. Zwłaszcza, że obecnie na rynku do wyboru są tak dobre tytuły jak chociażby rodzimej produkcji "Xpand Rally". ■

MOCNY PUNKT



- GDY JEDZIEMY PONAD 200 KM/H, POKONYWANIE KAŻDEGO ZAKRĘTU WYGLĄDA BARDZO WIDOWISKOWO.

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ MNOGOŚĆ OPCJI USTAWIANIA PARAMETRÓW SAMOCHODU.
- TOTALNY BRAK REALIZMU JAZDY.

DŹWIĘK
+ DOBRE I WYRAZISTE ODGŁOSY PRACUJĄCEGO SILNIKA, NIEZŁY KOMENTATOR.
- SŁABY PODKŁAD MUZYCZNY.

GRAFIKA
+ EFEKTY POGODOWE, NIEŹLE POKAZANE ZNISZCZENIA POJAZDU.
- IRYTUJĄCE BŁĘDY GRAFICZNE JAK NP. PRZENIKANIE SIĘ TEKSTUR.

ŻYWOTNOŚĆ
+ TRYB KARIERY, SZKOŁA JAZDY ORAZ POJEDYNEK Z RICHARDEM BURNSEM.
- Z POWODU BRAKU REALIZMU SZYBKO SIĘ NUDZI. BARDZIEJ ŚMIESZY NIŻ ZACHĘCA DO GRANIA.

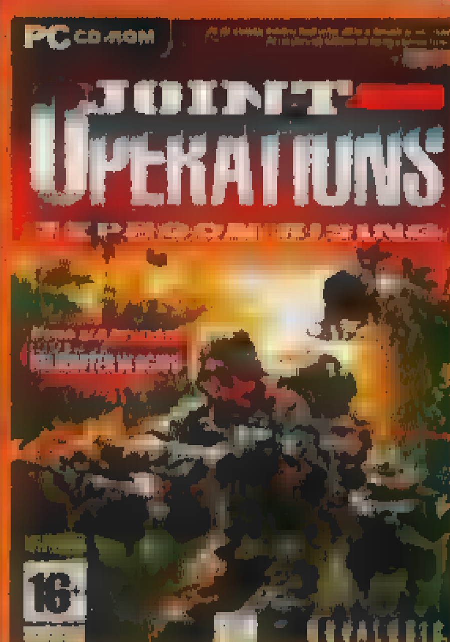
GRA POKAZUJE, ŻE JEJ TWÓRCY UCZĄ SIĘ NA BŁĘDACH. NIESTETY NIE ROBIĄ TEGO [redacted] DOBRZE. MOŻE NASTĘPNYM RAZEM BĘDZIE LEPIEJ???




■ Ta demolka w tle to nie moja sprawka, naprawdę!

JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING

INFO



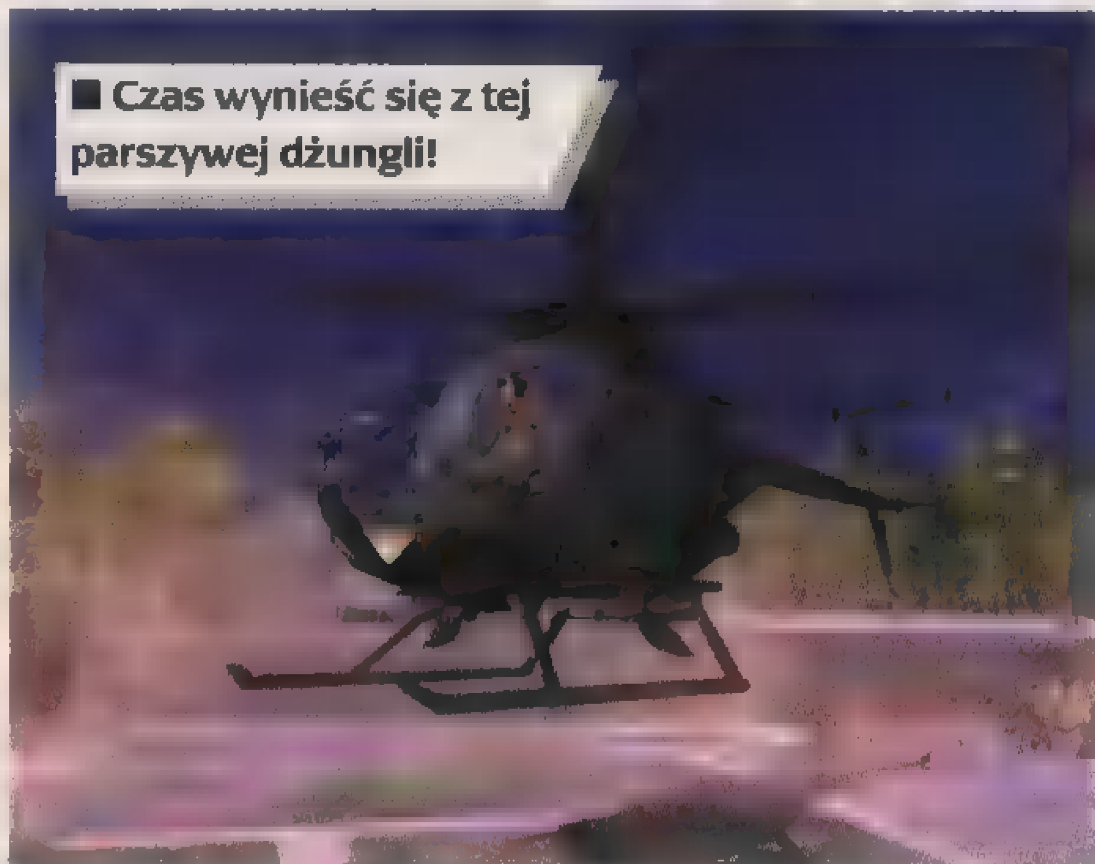
DYSTRYBUCJA PL: CENEGA POLAND
PRODUCENT: NOVALOGIC
WYDAWCA: NOVALOGIC
WERSJA JĘZYKOWA: ANGIELSKA
PREMIERA: JUŻ JEST
TYP GRY: FPP SHOOTERI
CENA: 149,90 ZŁ
INTERNET: WWW.JOINTOPSTHEGAME.COM
WYMAGANIA: PIII 800 MHZ, 256 MB, KARTA GRAFICZNA 32 MB.

W obecnej chwili palmę pierwszeństwa wśród wieloosobowych, zespołowych strzelanek dzierży bezapelacyjnie "Battlefield". Ostatnio pozycja tej gry wzmocniła się jeszcze bardziej dzięki "Vietnam", w którym twórcy usunęli wiele nękających tytuł niedociągnięć. Ta sytuacja wyjątkowo nie podobała się panom z Novalogic. Ze swoim "Joint Operations" postanowili zdetronizować dotychczasowego mistrza.

Jak przebić coś bliskiego perfekcji? Oczywiście rozmachem i olbrzymi rozmiarami. Novalogic wprowadziło ten plan w życie w imponującym stylu. W "Joint Ops" na jednej mapie może grać na raz aż 150 osób!!! To naprawdę imponujący i dotąd nie spotykany wynik. A to nie wszystko. Wielkość niektórych plansz stanowi równowartość 50 kilometrów kwadratowych!!! Czy potraficie wyobrazić sobie tak olbrzymią mapę, na której jesteście wraz ze 150 innymi graczami, a mimo to bez problemu znajdziecie miejsce, gdzie będziecie sami? Ciężko w to uwierzyć, ale tak właśnie jest. W dodatku wszystkie mapy poza wielkimi rozmiarami mogą poszczycić się bardzo dużym zróżnicowaniem i dbałością o najdrobniejsze szczegóły. Zaczynając od gór, poprzez lasy, bagna, wzniesienia, pola ryżowe, wioski, a na bazach wojskowych kończąc. Dawno nie widzieliśmy tak ślicznych, okazałych oraz bogatych plansz. Mówiąc o stronie wizualnej nie można nie wspomnieć o genialnie zrobionym, dynamicznym cyklu zmieniających się pór dnia i nocy, o którym więcej piszemy w tabelce obok. Niestety ogrom map to nie tylko zaleta, ale także i wada. Zwłaszcza, gdy przyjdzie nam pokonywać jakieś większe dystanse. Na piechotę to strata czasu, a pojazdy nie zawsze są najlepszym rozwiązaniem. Po pierwsze, jest ich zdecydowanie za mało. Po drugie, brak tu wehikułów, które można by wykorzystać w walce. Potrafimy wiele wybaczyć twórcom, ale nieobecność czołgu to już lekka przesada. Prócz łodzi i pojazdów naziemnych do naszej dyspozycji oddano także helikopter. Niestety wszystkie maszyny są albo zbyt wolne i mało mobilne, albo wyjątkowo niewytrzymałe na ostrzał. Zresztą podobnie jest z żołnierzami. Medyk ma tu wyjątkowo niewiele roboty. Twórcy "Joint Ops" postawili na duży realizm rozgrywki. Dlatego bycie rannym to rzadkość. Element ten miał wyjść grze na

MOCNY PUNKT

■ PANOWIE Z NOVALOGIC WYZNACZYLI SOBIE NAPRAWDĘ AMBITNY CEL. CHCĄC STWORZYĆ PRODUKT LEPSZY OD "BATTLEFIELDA" ZDECYDOWALI SIĘ POSTAWIĆ NA OGROMNY ROZMACH. OBJAWIA SIĘ TO NIE TYLKO W WIELKOŚCI PLANSZ, ALE TAKŻE W WYNOSZĄCYM AŻ 150 LIMICIE GRACZY MOGĄCYCH NARAZ BAWIĆ SIĘ NA JEDNEJ MAPIE. A TO NIE WSZYSTKO. PODOBNO PODCZAS BETA-TESTÓW LICZBA TA WYNIOSŁA 250!!! NAJWYRAŹNIEJ SWOIM NASTĘPNYM PRODUKTEM NOVALOGIC ZAMIERZA POBIĆ KOLEJNY REKORD.


■ Czas wynieść się z tej parszywej dżungli!


■ 50-ciu zabijaków na jednym serwerze to same kłopoty...

WYBÓR KOMANDOSA

■ 1. BATTLEFIELD VIETNAM – ŚWIETNE UZUPEŁNIENIE PIERWSZEGO BATTLEFIELDA, OBECNIE NAJLEPSZA [redacted] SIECIOWA.

■ 2. JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING – MONUMENTALNA GRA DLA 150 OSÓB NA SERWER, PLUS OGROMNE PLANSZE. MA NIESTETY PEWNE BRAKI ODBIJAJĄCE SIĘ NA GRYWALNOŚCI.

■ 3. DELTA FORCE: HELIKOPTER W OGNIU – CZWARTA CZĘŚĆ SERII, KTÓRA POWSTAŁA PO SUKCESIE FILMU RIDLEYA SCOTTA. [redacted] I WCIĄGAJĄCA GIERKA, ALE TYLKO DLA 32 OSÓB W MULTI-[redacted]

dobre, ale zamiast tego częściej denerwuje, powoduje frustracje i psuje radość czerpaną z zabawy. Jednak nie ma w tym nic dziwnego. Zginąć bardzo łatwo, a przy olbrzymich planszach powrót na miejsce akcji może zająć sporo czasu. Pewne ułatwienie stanowią porozmieszczane w różnych miejscach mapy punkty respawnowe. Ale te najpierw trzeba zdobyć, następnie utrzymać, a poza tym zaczekać na ponowne wejście do gry nawet do 45 sekund. Do naszej dyspozycji oddano 5 różnych klas postaci, a każda ma oczywiście inne uzbrojenie i zdolności. Są to dość standardowe specjalizacje: Snajper, Inżynier, Medyk, Spec od ciężkich Karabinów oraz zwykły, uniwersalny Żołnierz. Przy wyborze wojaka warto pamiętać, że ilość noszonego ekwipunku wpływa na szybkość poruszania się po planszy. Jednak zanim zdecydujemy, jakiej specjalizacji żołnierza chcemy poprowadzić w wir walki, wcześniej trzeba opowiedzieć się po jednej ze stron konfliktu. Akcja gry toczy się w trawionej krwawymi, wewnętrznymi konfliktami Indonezji. Nam pozostaje wybór pomiędzy żołnierzami wysłanej tam misji pokojowej lub opowiedzenie się po stronie powstańców.

Musimy przyznać, że Novalogic odwaliło kawał niezłej roboty. Grając na olbrzymich mapach wraz ze 150 innymi zawodnikami rzeczywiście można poczuć się jak na prawdziwej wojnie. Wrażenie to potęguje także duży realizm rozgrywki. Niestety gra wciąż posiada parę niedopracowanych elementów. Problemem są braki w arsenale pojazdów, wędrowanie z jednego miejsca do drugiego, zbyt duża umieralność. Jednak mimo tych braków "Joint Ops" to wciąż dobra gra, która z pewnością zapewni fanom gatunku wiele dobrej zabawy. ■

PIĘKNO WOJNY

■ JEDNĄ Z NAJBARDZIEJ WIDOWISKOWYCH RZECZY W "JOINT OPS" JEST SPECJALNIE OPRACOWANY, NOWATORSKI CYKL ZMIENIAJĄCYCH SIĘ PÓR DNIA I NOCY. W WIĘKSZOŚCI GIER, W KTÓRYCH WYSTĘPUJE TAKIE ZJAWISKO, OGRANICZA SIĘ ONO Z REGUŁY DO DWÓCH SYTUACJI: ŚRODKA SŁONECZNEGO DNIA LUB ŚRODKA CIEMNEJ NOCY. W NAJNOWSZYM PRODUKCIE NOVALOGIC JEST ZUPEŁNIE INACZEJ. WRAZ Z UPŁYWAJĄCYM CZASEM OBSERWUJEMY ZACHODZĄCE DOOKOŁA ZMIANY. DZIEŃ CHYLI SIĘ KU KOŃCOWI, POWOLI ZACHODZI SŁOŃCE, STOPNIOWO ROBI SIĘ [illegible] WIĘKSZA "SZARÓWKA". W KOŃCU NASTAJE WIECZÓR, GWIAZDY ZACZYNAJĄ NIEŚMIAŁO ŚWIECIĆ NA NIEBIE, NIEDŁUGO [illegible] CHMUR WYCHYLI SIĘ KSIĘŻYC, CO UŁATWI TROCHĘ ORIENTACJĘ W DŻUNGLI. WSZYSTKO WYGLĄDA JAK W RZECZYWISTOŚCI I NIE MA, CO UKRYWAĆ, ROBI NAPRAWDĘ WIELKIE WRAŻENIE.



■ PORA WSTAWAĆ: KAŻDY PRAWDZIWY ŻOŁNIERZ LUBI ZAPACH ŚWIEŻEGO NAPALMU O PORANKU.

■ ŚPIJ KOCHANY, ŚPIJ: CI, KTÓRZY ZABILI NAJWIĘCEJ PRZECIWNIKÓW W NAGRODĘ MOGĄ POJECHAĆ NA NOC DO 5 GWIAZDKO[illegible] HOTELU.

■ SZARÓWKA: DOOKOŁA SZARO, SMĘTNIE I W OGÓLE DO D...A NAS ZNÓW POSYŁAJĄ DO TEJ PRZEKLĘTEJ DŻUNGLI.

DETALE

- 2 STRONY KONFLIKTU DO WYBORU: JOINT OPERATIONS FORCE LUB INDONEZYJSCY SEPARATYŚCI
- MOŻLIWOŚĆ GRY [illegible] W 150 OSÓB [illegible] SERWERZE
- KILKA ZRÓŻNICOWANYCH TRYBÓW GRY, MIĘDZY INNYMI TRYB KOOPERACJI
- OGROMNE MAPY MAJĄCE NAWET DO 50 KM. KWADRATOWYCH POWIERZCHNI
- 5 RÓŻNYCH KLAS ŻOŁNIERZY DO WYBORU

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ MA OLBRZYMI POTENCJAŁ, W PIĘKNEJ OPRAWIE POZWALA ODCZUĆ WOJENNE PIEKŁO.
– DOŚĆ DUŻE PROBLEMY Z PODRÓŻOWANIEM PO OLBRZYMICH MAPACH.

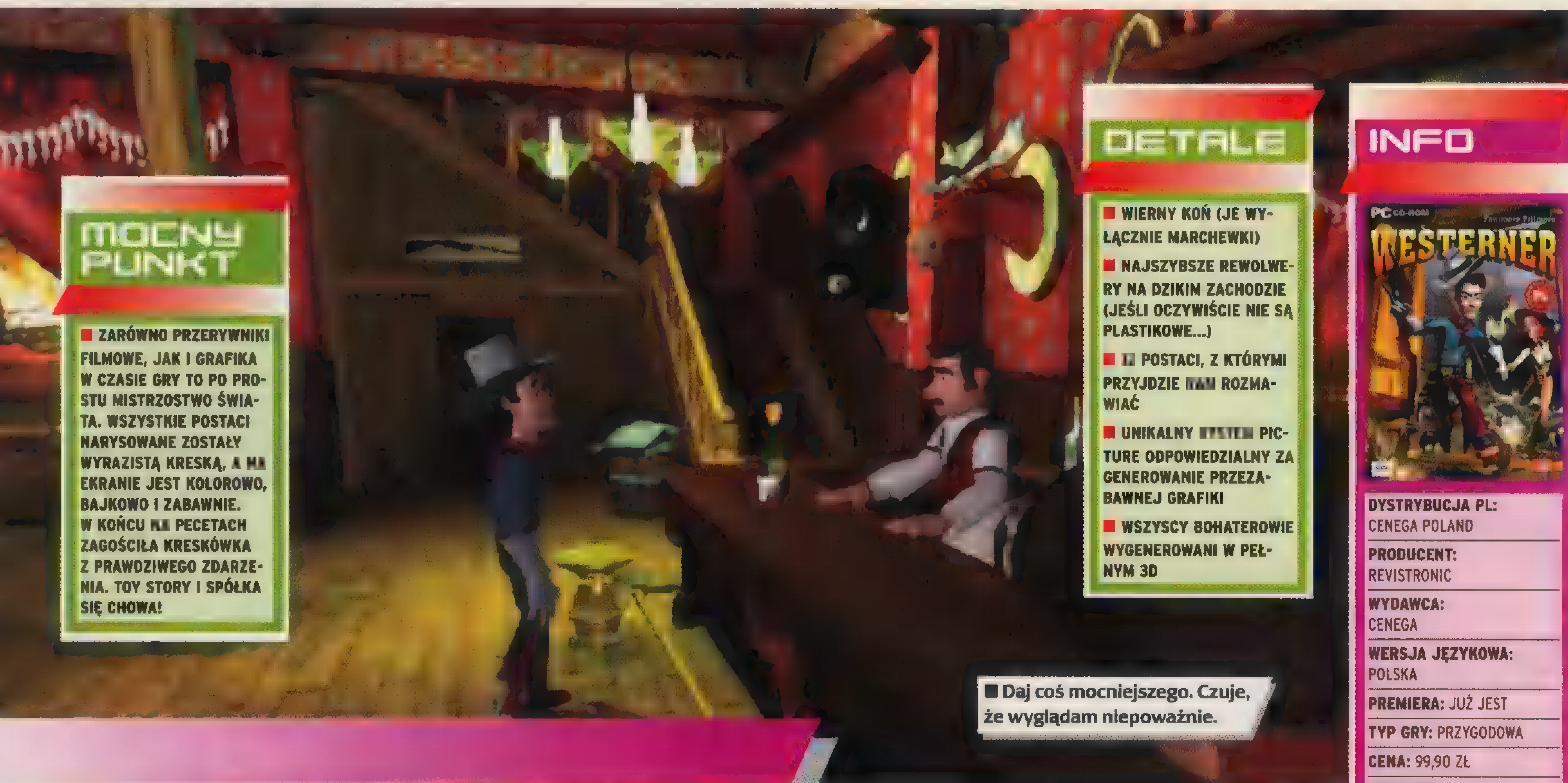
GRAFIKA
+ WSZYSTKIE MAPY WYGLĄDAJĄ ŚLICZNIE I BUDZĄ ZACHWYT SWOIM SZCZEGÓŁOWYM DOPRACOWANIEM.
– POTRZEBA WYJĄTKOWO DOBREGO KOMPUTERA, ŻEBY MÓC SIĘ NACIESZYĆ GRĄ W PEŁNI.

DŹWIĘK
+ BARDZO REALISTYCZNE ODGŁOSY WSZYSTKICH POJAZDÓW.
– DŹWIĘKÓW TOWARZYSZĄCYCH UŻYWANIU NIEKTÓRYCH BRONI MOGŁYBY BYĆ ZNACZNIE LEPSZE.

ŻYWOTNOŚĆ
+ MONUMENTALNY TRYB MULTIPLAYER POZWALAJĄCY BAWIĆ SIĘ AŻ 150 OSOBOM NA RAZ!
– GRA MOŻE ZNIECHĘCAĆ SWOIMI WADAMI I NIEDORÓBKAMI.

[illegible] KONKURENT [illegible] "BATTLEFIELDA". NIESTETY [illegible] NIE USTRZEGLI SIĘ PEWNYCH POTKNIĘĆ, [illegible] KTÓRYCH USU[illegible]





MOCNY PUNKT

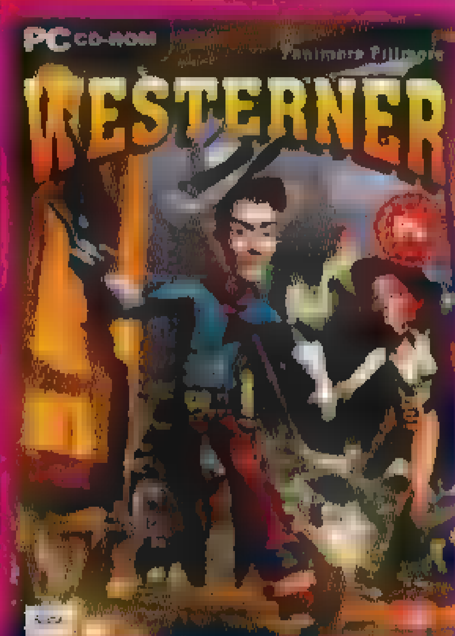
■ ZARÓWNO PRZERYWNIKI FILMOWE, JAK I GRAFIKA W CZASIE GRY TO PO PROSTU MISTRZOSTWO ŚWIATA. WSZYSTKIE POSTACI NARYSOWANE ZOSTAŁY WYRAZISTĄ KRESKĄ, [redacted] EKRANIE JEST KOLOROWO, BAJKOWO I ZABAWNIE. W KOŃCU [redacted] PECETACH ZAGOŚCIŁA KRESKÓWKA Z PRAWDZIWEGO ZDARZENIA. TOY STORY I SPÓŁKA SIĘ CHOWA!

DETALE

- ■ WIERNY KOŃ (JE WYŁĄCZNIE MARCHEWKI)
- ■ NAJSZYBSZE REWOLWERY NA DZIKIM ZACHODZIE (JEŚLI OCZYWIŚCIE NIE SĄ PLASTIKOWE...)
- ■ [redacted] POSTACI, Z KTÓRYMI PRZYJDZIE [redacted] ROZMAWIAĆ
- ■ UNIKALNY [redacted] PICTURE ODPOWIEDZIALNY ZA GENEROWANIE PRZEZABAWNEJ GRAFIKI
- ■ WSZYSCY BOHATEROWIE WYGENEROWANI W PEŁNYM 3D

■ Daj coś mocniejszego. Czuje, że wyglądam niepoważnie.

INFO

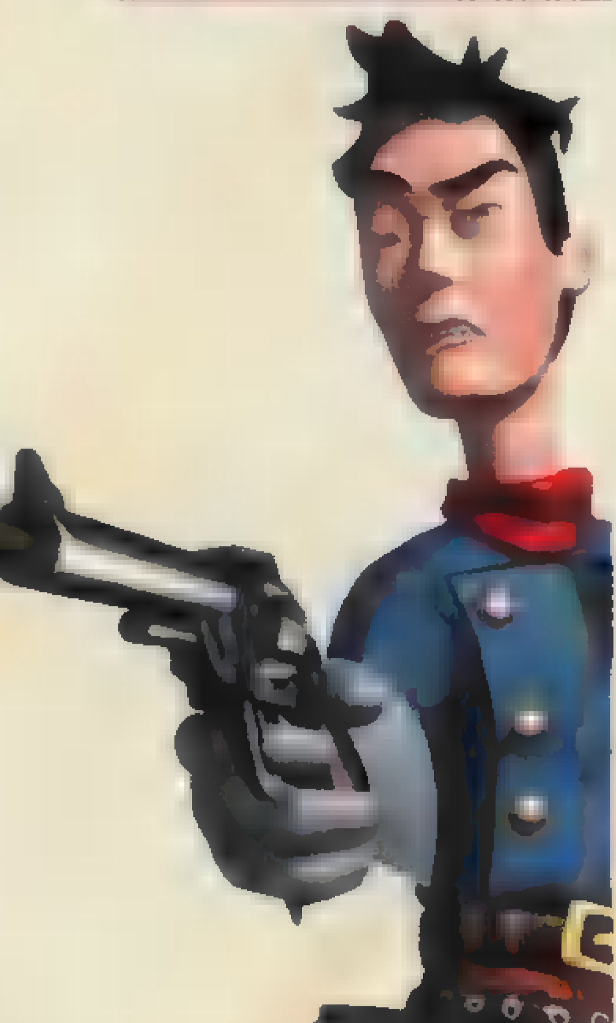


DYSTRYBUCJA PL: CENEGA POLAND
PRODUCENT: REVISTRONIC
WYDAWCA: CENEGA
WERSJA JĘZYKOWA: POLSKA
PREMIERA: JUŻ JEST
TYP GRY: PRZYGODOWA
CENA: 99,90 ZŁ
INTERNET: WWW.REVISTRONIC.COM
WYMAGANIA: PIII 733 MHZ, 128 [redacted] RAM, KARTA GRAFICZNA 32 MB.

WESTERNER

WYBÓR KAŁBOJA

- ■ 1. WESTERNER – ZABAWNA, PEŁNA OPTYMISTYCZNEGO HUMORU KOMPUTEROWA KRESKÓWKA, W KTÓREJ TO MY – GRACZE KIERUJEMY POCZYNANIAMI AKTORÓW.
- ■ 2. SERIA MONKEY ISLAND – KLASYKA, KTÓRA MIMO UPŁYWU CZASU TRZYMA SIĘ ZNAKOMICIE. ZWARIOWANE PRZYGODY PIRATA Z MAŁPIEJ WYSPY.
- ■ 3. 3 SKULLS OF THE TOLTECS – PIERWSZA CZĘŚĆ PRZYGÓD FENIMORE'A FILLMORE'A. WERTO ZOBACZYĆ, JAK KIEDYŚ WYGLĄDAŁY TAKIE GRY...



Rączy wierzchowiec, kapelusz z szerokim rondem, buty [redacted] ostrogami I specyficzny, "wahadłowy" krok - to znaki rozpoznawcze każdego rewolwerowca. W jednego z nich - Fenimore'a Fillmore'a - pozwali się nam wcielić najnowsza gra hiszpańskiego studia Revistronic, "Westerner".

Jeżeli nazwisko bohatera wydaje się wam dziwnie znajome, to niechybnie zetknęliście się już wcześniej z grą "Three Skulls of Toltecs", która jest niejako pierwszą częścią przygód nieco zwariowanego, ale prawego kowboja. [Na marginesie warto wspomnieć, że autorzy szykują już trzecią część, zatytułowaną roboczo "Wanted: Fenimore Fillmore". Dla tych jednak, którym nie dane było grać we wcześniejszą przygodę krewnego.... z "Toy Story" (jako żywo faceci są do siebie podobni jak bracia bliźniacy) słów kilka na temat hm... temperamentu naszego alter ego. Fenimore'a to gość, który ma niebywały talent do pakowanie się we wszelakie możliwe tarapaty, a ponieważ ma prawe i niemal gołębie serduszko, nigdy nie odmawia pomocy słabszym i uciśnionym, choćby nawet był bardziej uciśniony niż oni. Tak jest właśnie tym razem, kiedy kowboj przybywa do niewielkiego miasteczka, którym trzęsie podły Starek, za wszelką cenę uprzykrzający życie prawym farmerom. Fillmore staje po stronie jednego z nich, niejakiego Bannistera, u którego dość szybko zamieszka, [redacted] w zamian za gościnę zobowiąże się mu pomóc w obronie farmy. Do tego, mówiąc najogólniej, będzie się sprowadzało zadanie gracza - bronić farny Bannistera, ale przecież "Westerner" to nie shooter 3D, tylko rasowa przygodówka w stylu niezapomnianej serii "Monkey Island" lub nieco świeższych "Runnway", czy "Broken Sword". Grafika gry została przygotowana w pełnym 3D. W tym przypadku oznacza to, że postać widzimy zza pleców, a jeśli wskażemy myszką jakiś punkt, ona tam ochoczo powędruje, (jeżeli oczywiście będzie taka możliwość). Fenimore może, a w zasadzie musi, rozmawiać z napotkanymi postaciami, aby rozwiązywać niezbyt skomplikowane zagadki, może podnosić i kolekcjonować przedmioty (nieograniczona ilość) oraz używać jednych przedmiotów z innymi. Pomiędzy poszczególnymi lokacjami (miasteczko, kilka farm i okolice) porusza się na grzbiecie swojego wiernego rumaka, który, aby jechać, musi jeść marchewki. Wspomniane końskie paliwo należy zdobyć (kupić, zebrać lub wyhodować na grządkach), co czasami może okazać się dość pracochłonne. Generalnie gra wykonana została poprawnie. Kreskówkowa grafika, zabawne animacje i filmowe przerywniki cieszą oko, a humor powoduje, że wciągamy się coraz głębiej w wojnę między Starekiem i farmerami.. Zagadki w większości nie irytują (no może poza kilkoma zręcznościowymi miejscami np. łapanie ryby w strumieniu) i nie są przesadnie trudne. Co ważne niektóre zadania da się wykonać na kilka sposobów (whisky można np. kupić w sklepie lub dużo drożej w salonie), przez co zanika nieco wrażenie liniowości. Polska lokalizacja "Westernera" została wykonana poprawnie, a głosy zostały dobrane znakomicie. Z mniejszych błędów, wszak nie ma gry idealnej, należy wspomnieć fakt, że czasami kwestie dialogowe są z niewiadomych przyczyn przerywane, a ponadto kilka razy pojawiły się podczas testów oryginalne - hiszpańskie dialogi. Na szczęście nie ma to wielkiego wpływu na wesołą i niezobowiązującą zabawę, jaką gra oferuje. Jeżeli lubicie przygodówki, które silnie nawiązują do tradycyjnych kreskówek, pora zaprzyjaźnić się z Fenimorem Fillmorem po to, aby poznać jego miłość, przyjaciół i wrogów. ■

WERDYKT

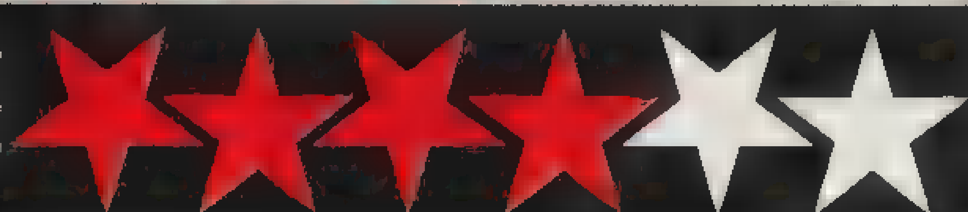
GRYWALNOŚĆ
+INTRYGUJĄCA I ZABAWNA FABUŁA NIE POZWOLI ODEJŚĆ OD MONITORA..
– Z DRUGIEJ STRONY TRUDNO, ABY PO UKOŃCZENIU KTOŚ MIAŁ OCHOTĘ NA POWTÓRKĘ...

DŹWIĘK
+ WESOŁA MUZYCZKA, KILKA TEMATÓW PRZEWODNICH, DOBRANE GŁOSY POSTACI.
– NIE WSZYSTKIE WYPOWIEDZI ZOSTAŁY PRZETŁUMACZONE.

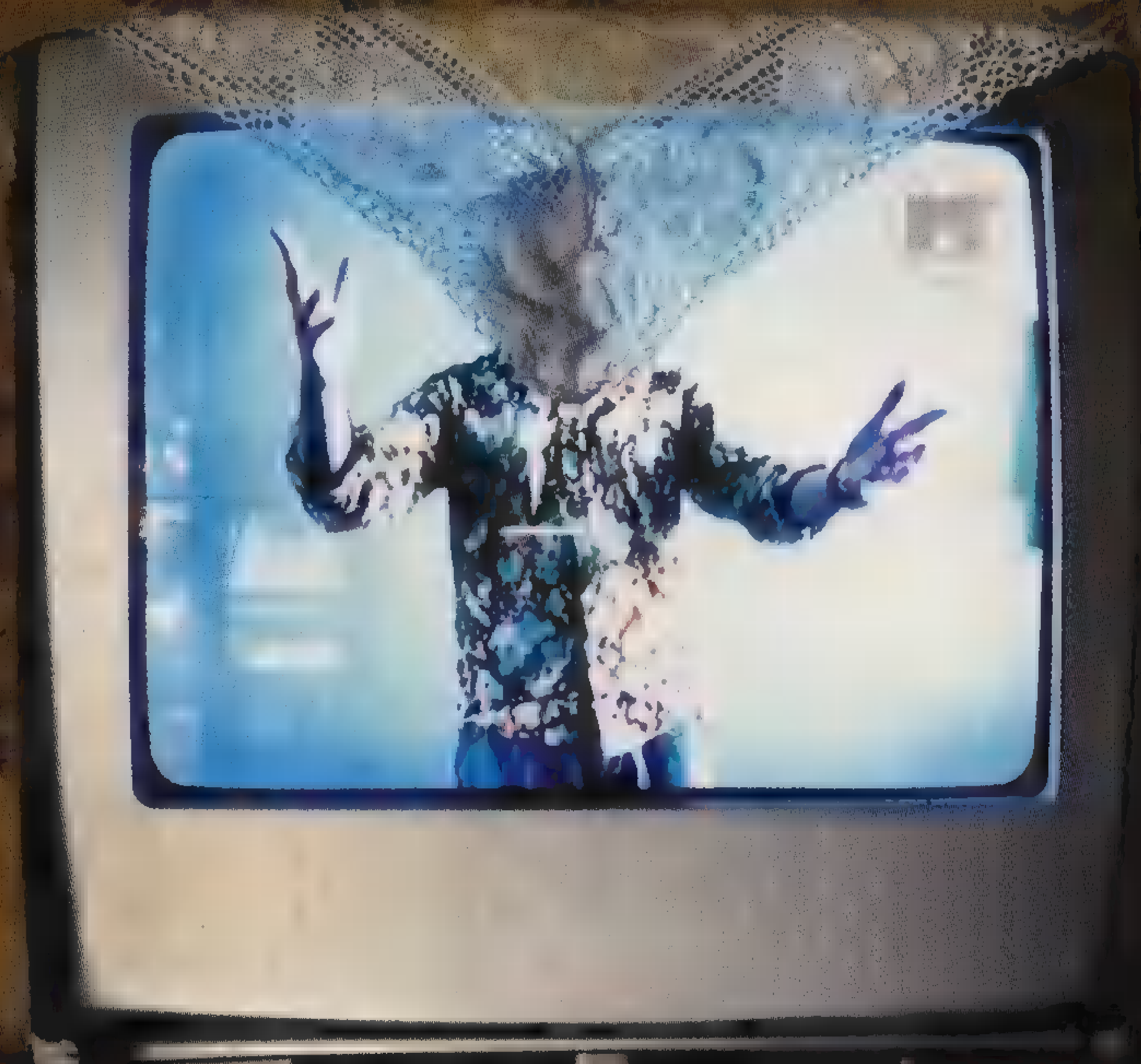
GRAFIKA
+ KOLOROWE LOKACJE, KRESKÓWKOWE POSTACIE, ZABAWNA KRESKA – WSPANIAŁA ROBOTA
– CZEPIANIE SIĘ BYŁOBY BLUŹNIERSTWEM.

ŻYWOTNOŚĆ
+ NIEKTÓRE ZADANIA MOŻNA ROZWIĄZAĆ NA KILKA SPOSOBÓW..
– NIEZBYT DŁUGA I [redacted] SUMIE KOMU BĘDZIE SIĘ CHCIAŁO GRAC JESZCZE RAZ...?

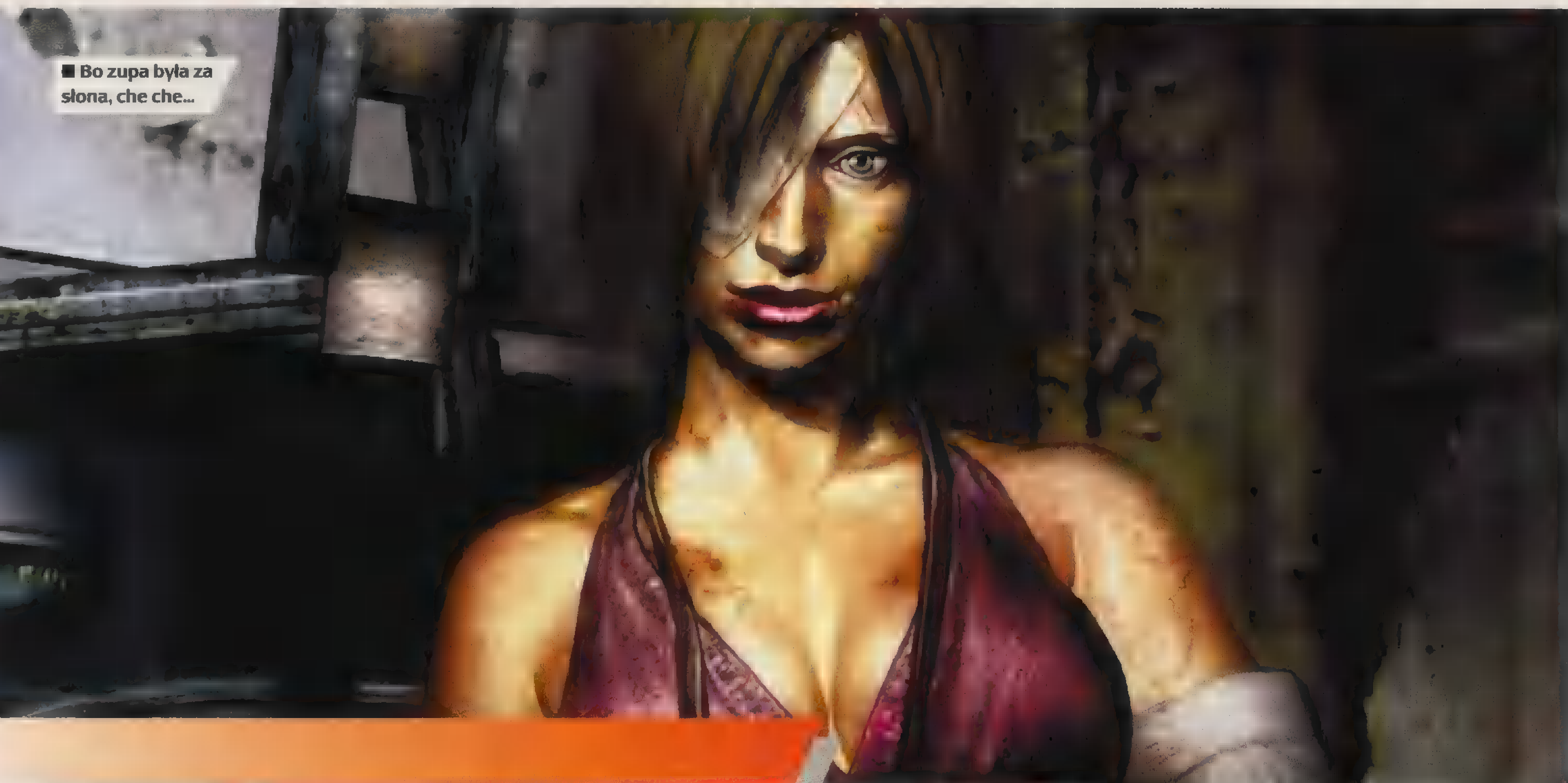
PRZYGODÓWEK OSTATNIMI CZASY JAK NA LEKARSTWO TYM BARDZIEJ CIESZY TA GRA. ZABAWNE ODZYWKI I DIALOGI, CIEKAWI BOHATEROWIE I KRESKA.







MTV



■ Bo zupa była za słona, che che...

SILENT HILL 4: THE ROOM

Jeśli pamiętacie, nie tak dawno temu mieliśmy okazję recenzować dla Was trzecią część serii Silent Hill. Firma Konami nie postarała się wtedy za bardzo, wypuszczając kiepską konwersję, która chociaż fabularnie była grywalna, to od strony technicznej pozostawiała wiele do życzenia. Tym bardziej pełni obaw przystąpiliśmy do testów SH4 o podtytule The Room. Tym razem efekt pracy autorów również nas nie zachwycił, ale z trochę innego powodu niż poprzednio.

Fabuła SH4, poza tytułowym miasteczkiem, nie ma wiele wspólnego z poprzedniczkami. Tym razem wcielamy się w faceta imieniem Henry, który zamieszkał ponad dwa lata temu w pokoju numer 302 w hotelu w Sileni Hill. Przez ostatnie 5 dni nie może się z niego wydostać (drzwi blokują łańcuchy, okna się nie otwierają, telefon ma przecięty kabel, a dodatkowo wyłączono prąd). Sytuację pogarszają jeszcze powracające koszmary senne, które są niepokojąco realne. Akcja zaczyna się rozkręcać, gdy w łazience Henry odnajduje tajemnicze przejście... Przykro to pisać, ale fabuła nie jest dopracowana. Miejscami jest niespójna i niedopowiedziana. Również znacznie słabiej powiązano ją z akcją dziejącą się na ekranie. W grze zbyt dużo jest biegania i walki wręcz z przeciwnikami niż "opowieści", która ciągnęła akcję do przodu. Mniej jest także zagadek logicznych, a te, które umieszczono, są albo za łatwe, albo zbyt trudne (z winy niedopatrzenia autorów, a nie naszej nieporadności). Zbyt dużo jest tu również walki z zastępami potworów. Do tego stopnia, że czasem odnosimy wrażenie, iż jest to cel sam w sobie. Owszem, monstra są dopracowani, dość sprytni (co nie wcale nie znaczy, że inteligentni). Budzą odrazę, ale walka z nimi jest dużo bardziej irytująca niż w poprzednich częściach (nie tylko ze względu na ilość, w jakich występują na jednej planszy, ale również nie do końca 'pomocne' ustawienia kamery w niektórych lokacjach).

W kwestii oprawy nie możemy się do w zasadzie do niczego przyczepić, ale od razu należy zaznaczyć, że jest to "klasa średnia". Pomieszczenia w SH4 są mroczne, ale z kiepskimi teksturami. Muzyka jest niepoko-

MOCNY PUNKT

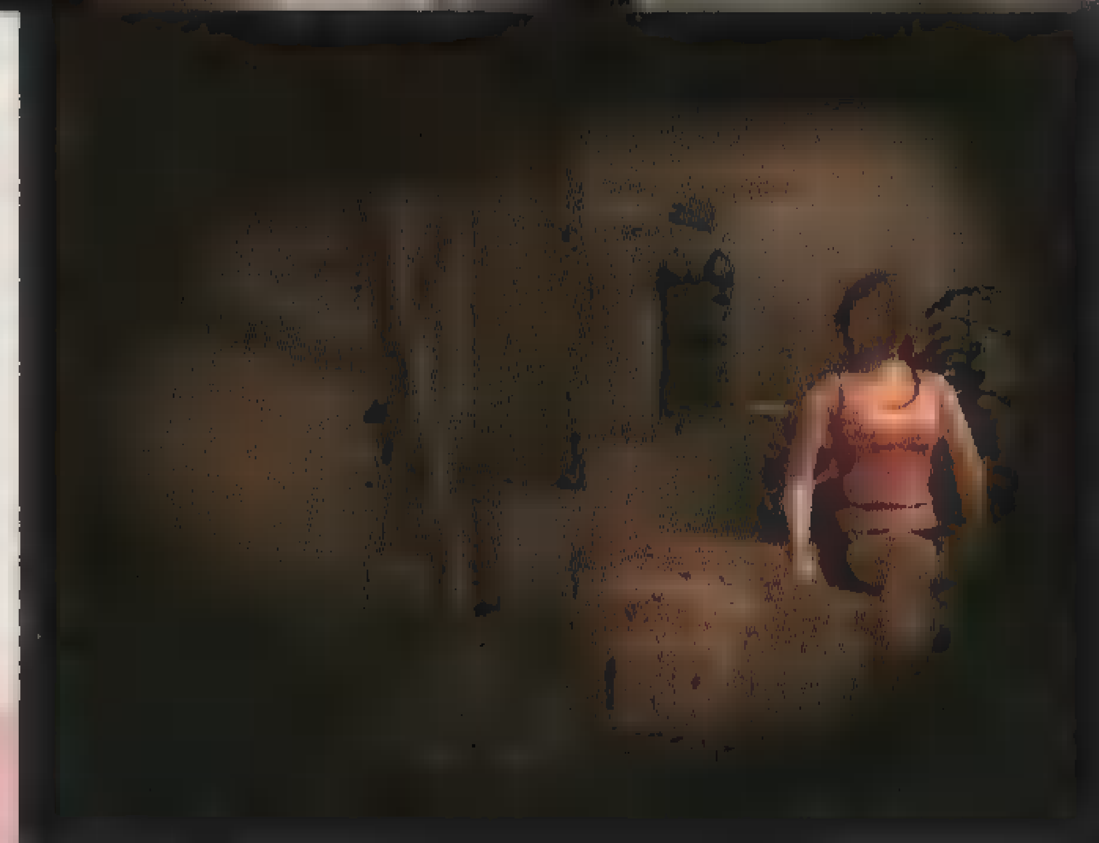
■ MIMO DOŚĆ DZIWACZNEJ FABUŁY, GRA POSIADA KILKA WSTRZĄSAJĄCYCH MOMENTÓW. JEDNYM Z NICH JEST ZNALEZIENIE LEDWO ŻYWEJ CYNTHII PRZY WYJŚCIU ZE STACJI METRA. MUSIMY PRZYZNAĆ, ŻE DIALOG MIĘDZY BOHATERAMI, CHOĆ BANALNY, W POŁĄCZENIU ZE ŚWIETNĄ MUZYKĄ, SPRAWIŁ, ŻE BYLIŚMY AUTENTYCZNIE ZASMUCENI...

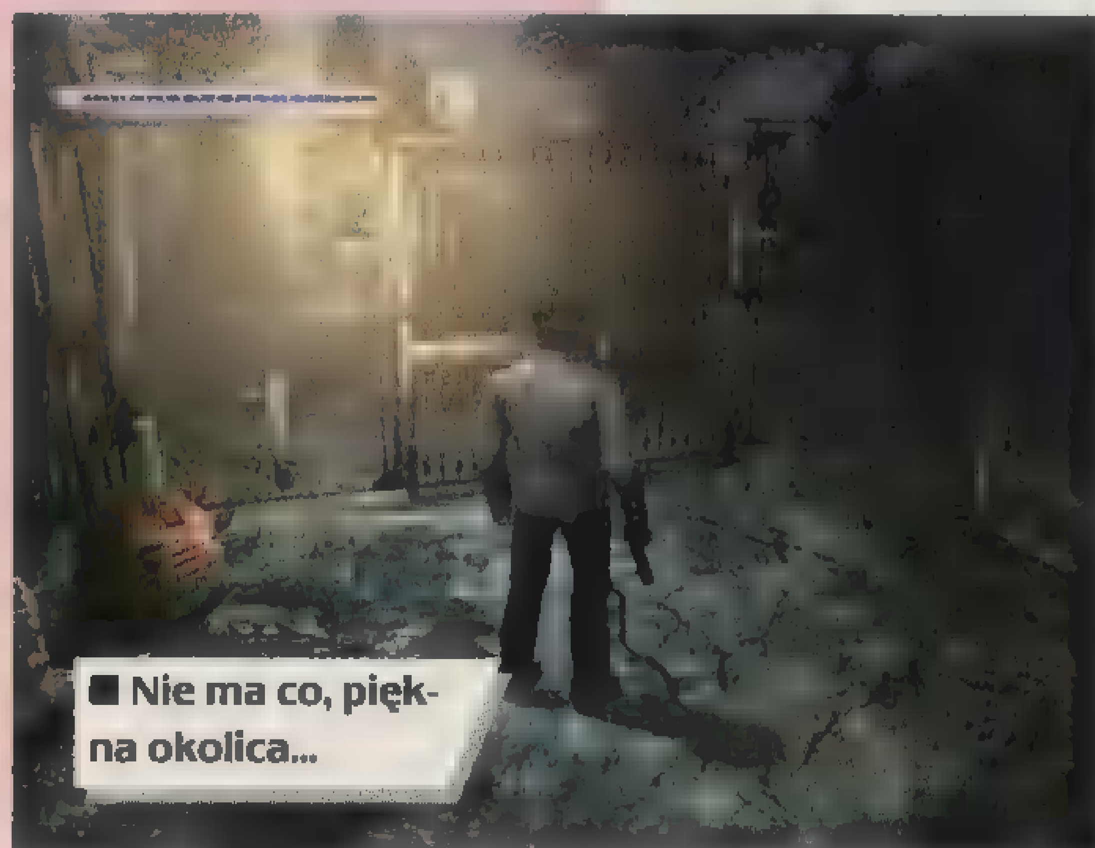


INFO



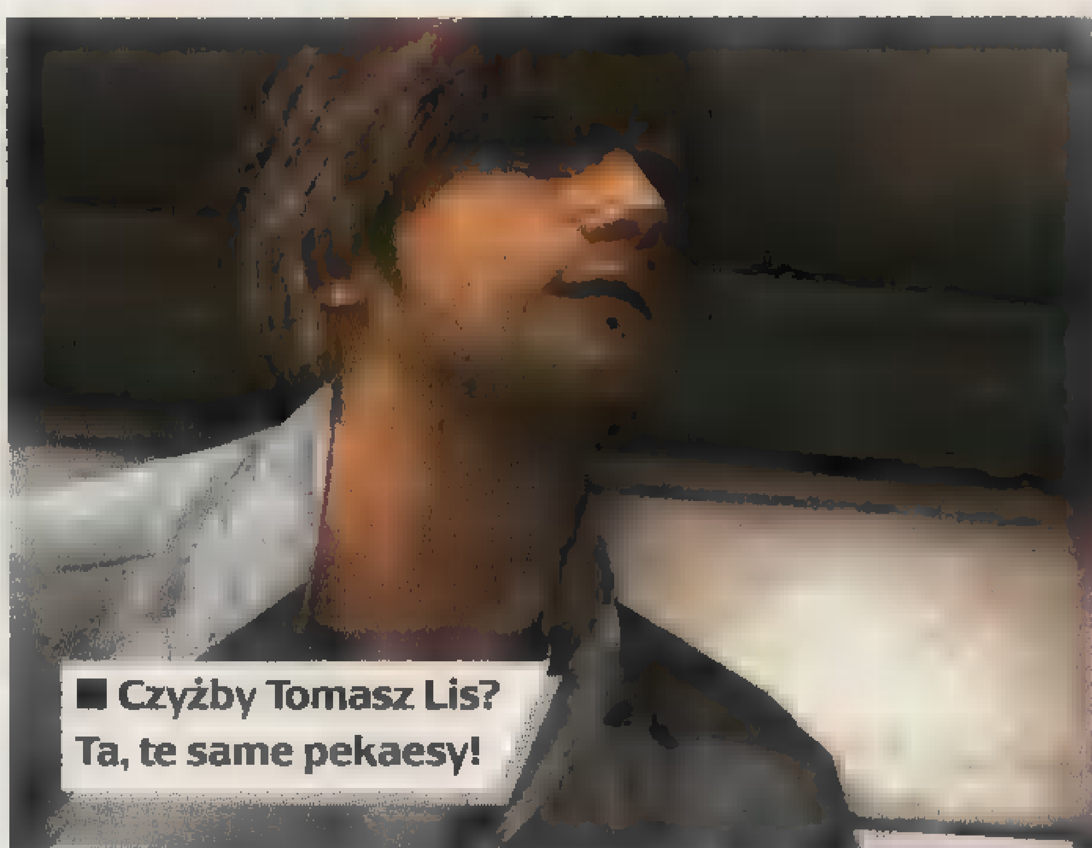
DYSTRYBUCJA PL: CD PROJEKT
PRODUCENT: KONAMI
WYDAWCA: KONAMI
WERSJA JĘZYKOWA: ANGIELSKA
PREMIERA: JUŻ JEST
TYP GRY: HORROR
CENA: 159,90 ZŁ
INTERNET: WWW.UK.KONAMI-EUROPE.COM
WYMAGANIA: PIII 1 GHZ, 256 MB RAM, KARTA GRAFICZNA 32 MB, CZYTNIK DVD





■ Nie ma co, piękna okolica...

jąca i dobrze podkreśla to co dzieje się na ekranie. Efekty dźwiękowe mogą za to przyprawić o zawał serca nawet najtwardszych weteranów horrorów. Szczególnie, gdy siedzą sami, w ciemnym pokoju i korzystają ze słuchawek. W zasadzie jedyną porażką w aspekcie oprawy, o której już zresztą wspominaliśmy, jest nie do końca przemyślana pozycja nieruchomej kamery w kilku miejscach (przeszkadza w walce). Całkiem udanie prezentuje się za to "silnik" gry - tym razem nie sprawia


■ Czyżby Tomasz Lis? Ta, te same pekaesy!



wrażenia niedopracowanego "portu" z konsoli. Jest płynny, chodzi nieźle na średniej klasy sprzęcie i nie "łamie" poligonów jak to miało miejsce choćby w 'trójce'. Na plus z pewnością należy zapisać autorom możliwość wykorzystania myszki do chodzenia i działania w widoku z perspektywy pierwszej osoby. Bardzo ułatwia to grę i jest elementem wyróżniającym wersję PC od konsolowych odpowiedników.

Czy zatem warto zainteresować się czwartą częścią Silent Hill? Odpowiedź zależy od tego, jak dużym fanem klimatów grozy i serii jesteśmy. Miłośnicy tego gatunku powinni sięgnąć po najnowszy produkt Konami, który choć nie dorównuje jakością swoim poprzednikom, to stanowi kontynuację starań autorów do stworzenia idealnej. Nie do końca zresztą udaną. Jeśli z kolei dopiero zaczynacie przygodę z tym gatunkiem, to zdecydowanie polecamy zainteresować się poprzednimi częściami serii. Są nie tylko lepsze, ale również zdecydowanie tańsze... ■

WYBÓR FREDDY'EGO I JASON'A

■ 1. SILENT HILL 2 - CHOCIAŻ JEST TO NAJSTARSZA ZE WSZYSTKICH CZĘŚCI WYDANYCH NA PC, TO WCIĄŻ POZOSTAJE NAJLEPSZA.

■ 2. SILENT HILL 3 - TROCHĘ GORSZA POD WZGLĘDEM TECHNICZNYM, ALE W KWESTII GRYWALNOŚCI CIĘŻKO SIĘ CZEPIAĆ.

■ 3. SILENT HILL 4 - NAJLEPSZA JEŚLI CHODZI O WYKONANIE, ALE KULEJE GDY WEŹMIEMY POD UWAGĘ GRYWALNOŚĆ.

DETALE

■ CZWARTA CZĘŚĆ SERII.

■ NOWE POTWORY, BRONIE I LOKACJE, A TAKŻE GŁÓWNY BOHATER.

■ TRZY POZIOMY TRUDNOŚCI.

■ OK. 7-8 GODZIN GRY ZA PIERWSZYM RAZEM.

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
■ MIŁOŚNICY HORRORÓW I CHORYCH KLIMATÓW BĘDĄ ZACHWYCENI.
- ZBYT DUŻO WALENIA [illegible] W POTWORY.

GRAFIKA
■ TROCHĘ LEPSZA NIŻ W POPRZEDNIEJ CZĘŚCI, ALE WCIĄŻ Z DALEKA OD MOŻLIWOŚCI WSPÓŁCZESNYCH PC.
- WIĘKSZOŚĆ TEKSTUR WCIĄŻ MA ZBYT NISKĄ ROZDZIELCZOŚĆ.

DŹWIĘK
■ PRZERAŻAJĄCE DŹWIĘKI I WYWOŁUJĄCA CIARKI MUZYKA.
- RUCHY WARG ZWYKLE NIE POKRYWAJĄ SIĘ Z GŁOSEM.

ŻYWOTNOŚĆ
+ WCIĄGA I ZAPEWNIA ZABAWĘ NA KILKA WIECZORÓW...
-...ALE TYLKO GDY GRAMY PO 1-2 GODZINKI NA RAZ.

CHOĆ JEST TO NAJGORSZA ZE WSZYSTKICH CZĘŚCI, WCIĄŻ PRZYCIĄGA ŚWIETNYM KLIMATEM I ATMOSFERĄ GROZY. I WCIĄŻ BRAK JEJ KONKURENCJI...





■ Latać każdy może, jeden lepiej, drugi gorzej...

INFO



DYSTRYBUCJA PL: CENEGA POLAND

PRODUCENT: SILVER WISH GAMES

WYDAWCA: TAKE 2

WERSJA JĘZYKOWA: ANGIELSKA

PREMIERA: JUŻ JEST

TYP GRY: SYMULACJA/ ZRĘCZNOŚCIOWA

CENA: 99,90 ZŁ

INTERNET: WWW.GATHERING.COM/ WINGSOFWAR/

WYMAGANIA: PIII 900 MHZ, 128 MB RAM, KARTA GRAFICZNA 32 MB, CZYTNIK DVD.

WINGS OF WAR

Istnieją gry zmuszające do zastanowienia. I nie chodzi nam bynajmniej o przygodówki tworzone w celu ćwiczenia szarych komórek. Mamy na myśli kiepskie tytuły powodujące, że człowiek zastanawia się po co i dla kogo je właściwie zrobiono? Czy ktoś lubi spędzać czas z niedopracowanymi, nudnymi grami o niskiej grywalności? "Wings of War" z początku wydaje się całkiem niezłe, ale miłe złego początki...

Gra przenosi nas w realia Pierwszej Wojny Światowej, czasy gdy lotnictwo było jeszcze w powijakach. Trzeba przyznać, że stare samoloty z tamtego okresu mają swój nieodparty urok. Jednak dobre chęci i pomysł to zdecydowanie za mało, by stworzyć niezłą grę. Po odpaleniu "Wings of War" wszystko zapowiadało całkiem dobry tytuł. W encyklopedii znaleźliśmy bardzo wiele niemieckich i alianckich jednostek. Myśliwce, bombowce, samoloty zwiadowcze, oraz sterowce są przejrzyście opisane przy pomocy szeregu statystyk, można nawet pobawić się w zmienianie kamuflaży. Wszystko fajnie i pięknie, ale w końcu to tylko dodatek do gry. Przeszliśmy więc do samej rozgrywki. Na początek deathmatch. Tu także było w porządku. Prócz planszy można wybrać porę roku, zdecydować o warunkach pogodowych (słonecznie, mglisto, deszczowo, śnieżyca itp.), określić ilość oponentów - maksymalnie 15 oraz wybrać czy gra ma być na czas, punkty, czy bez żadnych ograniczeń. Pierwsze wrażenie było bardzo pozytywne. Niezła grafika, dobry system pokazujący lokalizacje oponentów oraz stan ich maszyn. Świetnie widać jak karabiny maszynowe szatkują ostrzeliwane samoloty, które gubią kolejne części poszycia. Jednak już po chwili dostrzegliśmy pierwsze braki. Grafika wcale nie jest tak ładna i dopracowana jak się wydawało, czego przykładem są brzydkie, kanciaste drzewa, odpychające niebo albo kiepskie, nieefektowne wybuchy. Jeszcze gorzej jest z fizyką lotu. Zapewnienia producenta i dystrybutora o jej realizmie i dopracowaniu można włożyć między bajki. Znacie samolot potrafiący skręcać w miejscu? My dotychczas nie znaliśmy, ale w "Wings of War" takie praktyki są notoryczne. Wygląda to przekomicznie i budzi uśmiech politowania. W dodatku przykładów frywolnego postępowania z prawem grawitacji jest tu znacznie, znacznie więcej. Nie musimy chyba nikomu mówić jak znacząco obniża to grywalność. Natomiast o sytuacjach, gdy frontalnie uderzamy w ziemię, odbijamy się i lecimy dalej nawet nie wspominamy, bo nie chcemy jeszcze bardziej pastwić się nad twórcami. Nie ma co ukrywać, że skopali najważniejszy element gry i nic nie może ich usprawiedliwić. Co z tego, że w "Wings of War" jest parę fajnych rozwiązań? Przegrzewającym się z czasem karabinom maszynowym trzeba dać chwilę odpoczynku, można ulepszać silnik, zmieniać stanowiska strzeleckie w bombowcu oraz próbować swych sił w dodatkowych, bonusowych misjach. Wykonanie tych trudnych, karkołomnych zadań przyniesie sławę i znacząco pomoże w rozwoju kariery. Wszystkie te rzeczy zostały zmarnowane z powodu niedopracowanego modelu lotu. Przez to gra w "Wings of War" nudzi się naprawdę szybko, nie daje żadnej satysfakcji i przyjemności. Wracając do myśli ze wstępu - gdyby powyższy tytuł nie ujrzał nigdy światła dziennego mało byśmy stracili. Pamiętajcie, kupujecie na własną odpowiedzialność. ■

DETALE

- DO WYBORU [redacted] ALBO MISJE POJEDYŃCZE
- PONAD 20 SAMOLOTÓW DO WYBORU
- PROSTOTA OBSŁUGI
- RÓŻNORODNE MISJE I [redacted] DODATKOWE

MOCNY PUNKT

- KIEDYŚ DUŻYM SUKCESEM BYŁO JUŻ [redacted] WYSTARTOWANIE I WYLĄDOWANIE W JEDNYM KAWAŁKU W TYM SAMYM MIEJSCU.



WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ CZAR STARYCH SAMOLOTÓW Z CZASÓW I WOJNY ŚWIATOWEJ.
- TOTALNY BRAK REALIZMU.

GRAFIKA
+ OSTRZELIWANE SAMOLOTY FAJNIE SIĘ ROZLATUJĄ.
- WIELE NIEDOPRACOWANYCH ELEMENTÓW, JAK NP. DRZEWA CZY WYBUCHY.

DŹWIĘK
+ NIE MAMY POJĘCIA CO TU WPISAĆ...
- NIJAKA MUZYKA I EFEKTY DŹWIĘKOWE.

ŻYWOTNOŚĆ
+ ROZBUDOWANE MISJE [redacted] KAMPANII.
- BARDZO SZYBKO SIĘ NUDZI.

MA ZADATKI NA DOBRĄ GRĘ, ALE DO TEGO JESZCZE DALEKO. PRAWDOPODOBNIE WYLĄDUJE JAKO PEŁNA WERSJA DORZUCANA DO JAKIEGOŚ PISMA.



■ Powalenie AT-AT za pomocą lin w nie lada sztuka.

STAR WARS: BATTLEFRONT

Pierwszy kontakt z recenzowaną przez nas grą był bardzo pozytywny. W końcu od zawsze byliśmy fanami filmów Lucasa i możliwość wzięcia udziału w największych bitwach z filmowych pierwowzorów wydawała się bardzo kusząca. Nastrój poprawiał się nam z każdą kolejną ukończoną misją, aż nagle po 7 godzinach gry obejrzeliśmy wszystkie filmiki i gra stała się nagle... przeciętna. Dlaczego? Bo mieliśmy nadzieję, że pobawimy się nią znacznie dłużej. Ale po kolei...

SW:B to strzelanina, która została zaprojektowana do zabawy sieciowej i w tej roli sprawdza się całkiem dobrze. Zupełnie inaczej ma się sprawa w przypadku gry dla jednego gracza. Obie kampanie (jedna zawiera wydarzenia z Epizodów I i II, a druga z klasycznej trylogii) można skończyć w 5 godziny i to na normalnym poziomie trudności. Po prostu przeciwnicy są strasznie głupi, więc dobrze się "kampując" i wybierając snajpera, jesteśmy w stanie powystrzelać ogromną ich liczbę samemu nie zostając nawet draśniętym. Kwestia wykonywanych 'misji' schodzi na dalszy plan, bo choć mają one pewne cele, to i tak najczęściej wszystko sprowadza się do wybicia wszystkich przeciwników, zanim oni zrobią to samo z naszym wojskiem. Niewielkie znaczenie ma też wybór stron - rodzaje jednostek i wyposażenie w walce są praktycznie identyczne, a oddziały różnią się w zasadzie tylko wyglądem (i oczywiście pojazdami pomocnymi w walce). Niewiele lepiej ma się sprawa z trybem Galactic Conquest, gdzie można wybrać, po której

MOCNY PUNKT

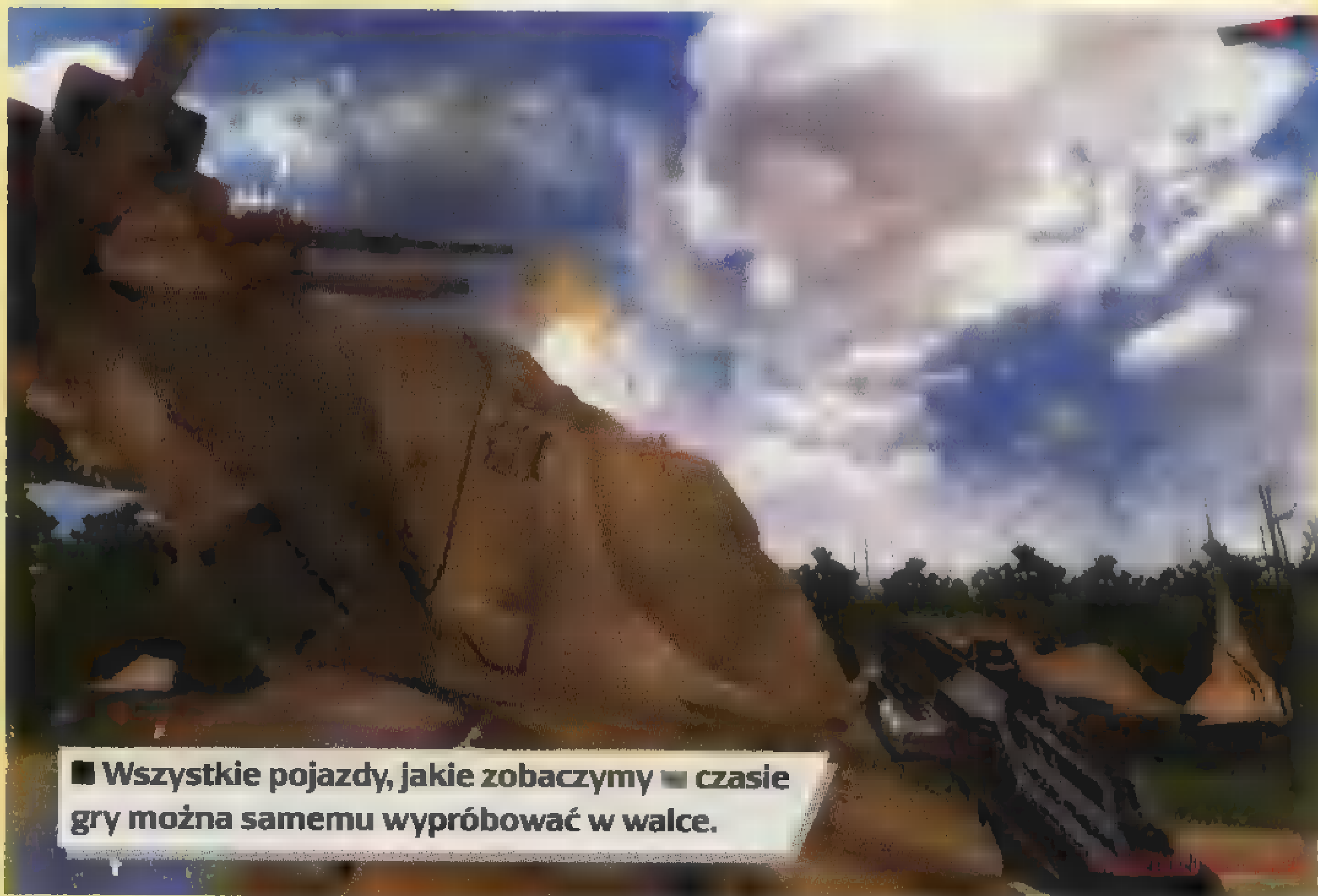
■ W KILKU POTYCZKACH Z PEWNOŚCIĄ NATRAFICIE NA GŁÓWNYCH BOHATERÓW FILMÓW, JAK NP. LUKE SKYWALKER, DARTH VADER, CZY MACE WINDU. BĘDĄ ONI POMAGAĆ W WALCE WŁAŚCIWEJ STRONIE KONFLIKTU, JEDNAK SĄ PRAKTYCZNIE NIEŚMIERTELNI. DLA FANÓW SERII TO PRAWDZIWA GRATKA WALCZYĆ U BOKU TAKICH HEROSÓW.

■ Wnętrza fabryki klonów na kamina wyglądają zupełnie jak w filmie.

INFO



DYSTRYBUCJA PL: LEM
PRODUCENT: PANDEMIC STUDIOS
WYDAWCA: LUCASARTS
WERSJA JĘZYKOWA: ANGIELSKA
PREMIERA: JUŻ JEST
TYP GRY: STRZELANINA FPP/TPP
CENA: 169 ZŁ
INTERNET: WWW.LUCASARTS.COM/GAMES/SWBATTLEFRONT/
WYMAGANIA: PIII 1 GHZ, 256 MB RAM, KARTA GRAFICZNA 32 MB


■ Wszystkie pojazdy, jakie zobaczymy w czasie gry można samemu wypróbować w walce.

WYBÓR JEDI

■ 1. STAR [illegible] KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC CHYBA NAJLEPSZA GRA ZE ŚWIATA GWIEZDNYCH WOJEN BĘDĄCA POŁĄCZENIEM RPG'A, PRZYGODÓWKI I GRY AKCJI. DLA FANÓW FILMU I NIE TYLKO.

■ 2. STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY NASTAWIONA NA AKCJĘ I CHOĆ Z PEWNOŚCIĄ NIE DOSKONAŁA, PRZYPADNIE DO GUSTU FANOM FILMOWEJ SAGI.

■ 3. STAR WARS: BATTLEFRONT CHOCIAŻ WYGLĄDA NAJBARDZIEJ EFEKTOWNIE, TO NIESTETY NIE OFERUJE TAKIEJ GRYWALNOŚCI, JAK INNE GRY ZE ŚWIATA GWIEZDNYCH WOJEN.

stronie konfliktu opowiemy się, a naszym zadaniem jest zdobywać kolejne planety. Szkoda tylko, że zabawa nie różni się znacząco od poprzedniego trybu.

Nic nie możemy zarzucić za to oprawie audio-wizualnej. Silnik jest szybki i wydajny nawet na słabych maszynach, lokacje, postacie i pojazdy wyglądają prawie tak samo jak ich filmowe odpowiedniki, a specyficzny 'klimat' czuje się na każdym kroku. Czasami tylko sterowanie pozostawia trochę do życzenia, ale generalnie w kwestii technicznej SW:B wykonane jest wzorowo.

Najprzyjemniej oczywiście gra się w trybie multiplayer i w zasadzie jako grę sieciową trzeba oceniać najnowszą produkcję spod znaku Gwiezdnych Wojen. Jej 'zmartwieniem' jest jednak fakt, że na PC jest ogromna liczba naprawdę świetnych strzelanin sieciowych i produkt LucasArts zainteresuje przede wszystkim miłośników filmowej sagi. ■

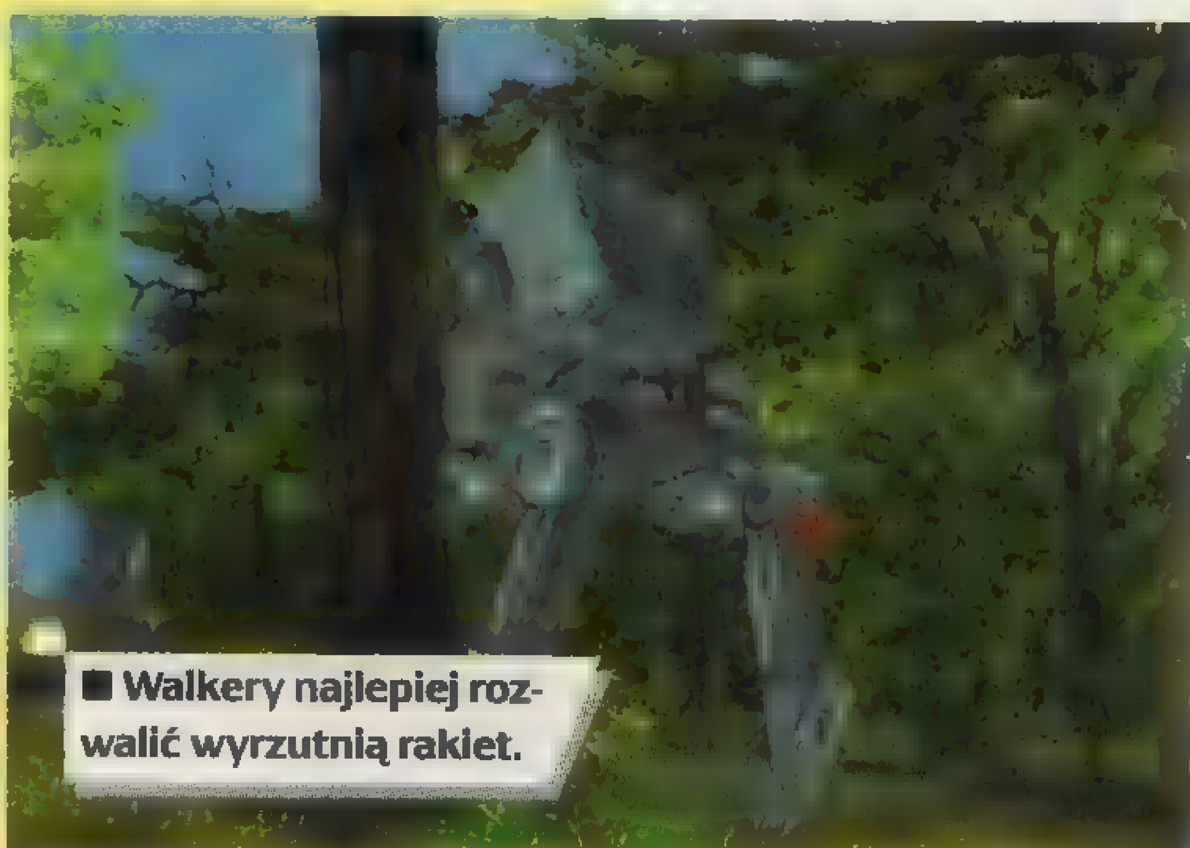
DETALE

■ 15 POJAZDÓW LĄDOWYCH ZNANYCH Z FILMÓW.

■ 4 ARMIE DO WYBORU: REBELIANCI, IMPERIUM, ARMIA REPUBLIKI I ARMIA DROIDÓW.

■ 10 RÓŻNYCH PLANET ZNANYCH Z OBU TRYLOGII.

■ DO 64 GRACZY JEDNOCZEŚNIE PODCZAS GRY W LAN'IE.


■ Walkery najlepiej rozwalić wyrzutnią rakiet.

WERDYKT

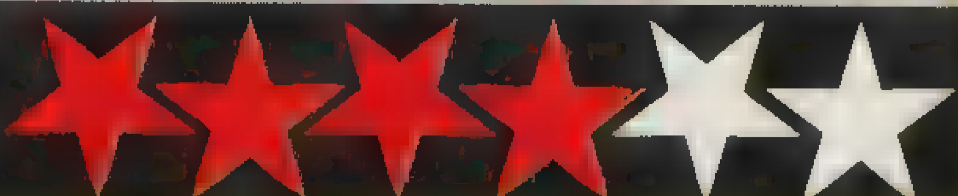
GRYWALNOŚĆ
+ ŁATWO SIĘ WCIĄGNĄĆ DO GRY I CIĘŻKO SIĘ OD NIEJ ODERWAĆ.
- "GŁUPOTA" SZTUCZNEJ INTELIGENCJI CZASAMI PRZERAŻA.

GRAFIKA
+ BARDZO ŁADNY I SZYBKI ENGINE, KLIMATYCZNE POLA BITEW.
- KIEPSKIEJ JAKOŚCI WSTAWKI FILMOWE.

DŹWIĘK
+ ODGŁOSY BLASTERÓW I MIECZY ŚWIETLNYCH POŁĄCZONE Z GENIALNĄ MUZYKĄ JOHNNA WILLIAMSA.
- CIĘŻKO SIĘ DO CZEGOŚ PRZYCZEPIĆ...

ŻYWOTNOŚĆ
+ TRYB MULTIPLAYER ZACHWYCI FANÓW GWIEZDNYCH WOJEN.
- DLA WPRAWNEGO, POJEDYNCZEGO GRACZA DO SKOŃCZENIA W JEDEN DZIEŃ.

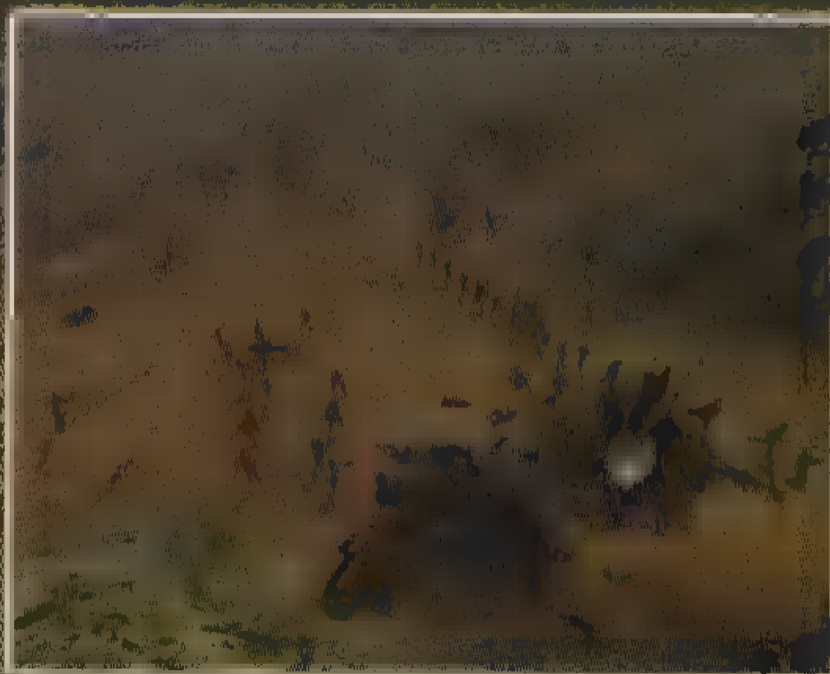
SAMOTNEMU GRACZOWI OFERUJE ZA MAŁO ZABAWY I TYLKO TRYB MULTI RATUJE SYTUACJĘ. RACZEJ DLA FANÓW SERII LUCASA.







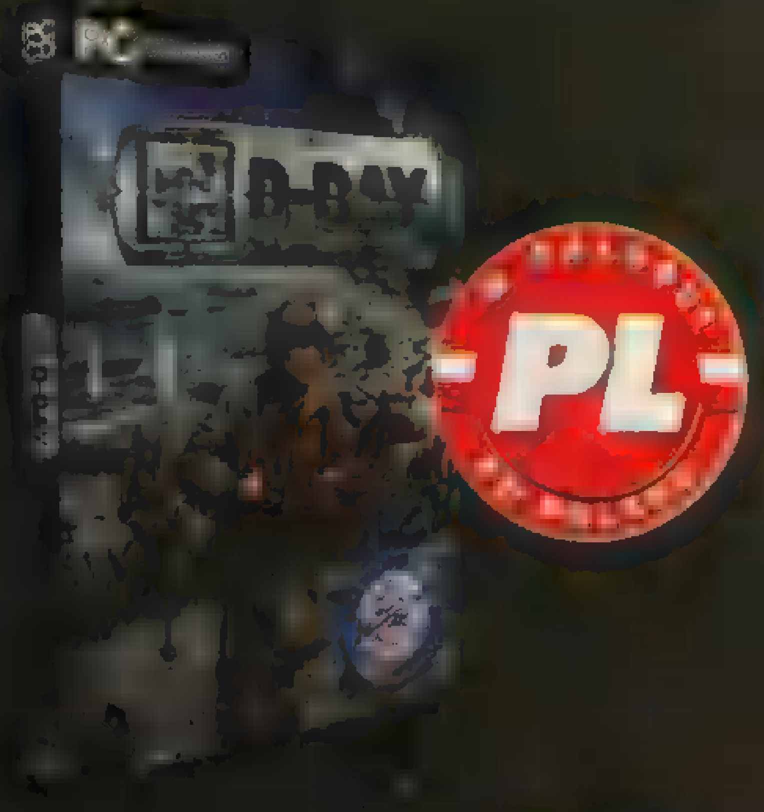
















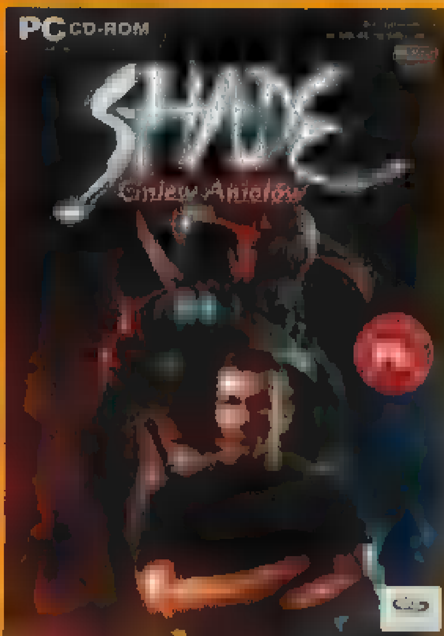




DETALE

- 30 ZRÓŻNICOWANYCH POZIOMÓW
- 8 GRUP PRZECIWNIKÓW – W SUMIE 26 RÓŻNYCH TYPÓW WROGÓW
- NATURALNA ANIMACJA UZYSKANA DZIĘKI TECHNOLOGII MOTION-CAPTURE

INFO



DYSTRYBUCJA PL: CENEGA POLAND
PRODUCENT: BLACK ELEMENT SOFTWARE
WYDAWCA: CENEGA
WERSJA JĘZYKOWA: POLSKA
PREMIERA: JUŻ JEST
TYP GRY: TPP
CENA: 89,90 ZŁ
INTERNET: WWW.BLACKELEMENT.COM
WYMAGANIA: PIII 500MHZ, 128 MB RAM, KARTA GRAFICZNA 32 MB.

SHADE: GNIEW ANIOŁÓW

MOCNY PUNKT

STAŁĄ BOLĄCZKĄ WIĘKSZOŚCI GIER TPP, JEST PRACA KAMERY. TEN ELEMENT BARDZO ZNACZĄCO WPŁYWA NA GRYWALNOŚĆ. PRZY ZŁYCH USTAWIENIACH KAMERY GRA STAJE SIĘ KATORGĄ. CIĘŻKO WALCZYĆ, A PRZEDE WSZYSTKIM PORUSZAĆ SIĘ. ILEŻ TO RAZY ZGINĘLIŚMY, BO NIE MOGLIŚMY ODPOWIEDNIO USTAWIĆ SIĘ NA KRAWĘDZI DO SKOKU? NA SZCZĘŚCIE W "SHADE" TAKICH PROBLEMÓW NIE MA, CO JEST WIELKĄ ZALETĄ GRY. KAMERA Z REGUŁY USTAWIA SIĘ W DOBRYM MIEJSCU I NIE UTRUDNIA WIDOCZNOŚCI. POZA TYM ZAWSZE MOŻEMY PRZEJŚĆ DO WIDOKU Z PIERWSZEJ OSOBY, CO JEST PRZYDATNE ZWŁASZCZA W STRZELANIU Z BRONI DYSTANSOWYCH.

Shade: Gniew Aniołów należy do gier TPP (widok z perspektywy 3 osoby). I już za to ma plusa, bo ostatnio cierpimy na straszny niedobór takich tytułów. Wyobraźcie sobie naszą radość, gdy do redakcji trafiła gra TPP, którą dystrybutor określił jako "mroczny, trójwymiarowy, horror". Z wielkim zapałem usiedliśmy do testów.

Historia zapowiadała się całkiem nieźle. Główny bohater dostaje od swojego brata list z prośbą o natychmiastową pomoc oraz bilet kolejowy. Bezzwłocznie wsiada do pociągu i wyrusza w podróż. Stacją docelową okazuje się małe, opuszczone miasteczko na prowincji. Na ulicach nie ma żywej duszy, a okolica wydaje się opuszczona. Zgodnie z instrukcjami zawartymi w liście nasz odważniak udaje się do hotelu. Jednak w pokoju numer 13 zamiast brata odnajduje pistolet, który za parę chwil uratuje mu życie... W sumie zapowiadała się fajna i klimatyczna fabuła. Niestety bardzo szybko przemieniła się w nieciekawą, schematyczną historyjkę o ratowaniu świata, jakich znamy już tysiące. Pocieszaliśmy się, że jeszcze nie wszystko stracone. Przecież nawet głupią historię można opowiedzieć w ciekawy i intrygujący sposób. Niestety, mimo dobrych chęci i starań twórców gra nie ma klimatu. Teoretycznie miał to być horror. Ale nie mamy najmniejszego pojęcia czego się tu bać? Straszniejsze są niektóre kreskówki dla dzieci. W dodatku, gra zamiast przestraszyć, jedynie nas rozbawiła. Wszystko dzięki głównemu bohaterowi. Ten nieustraszony twardziel, którego nic nie zdziwi, ociera się o parodię komiksowych super bohaterów. Z pewnością nie było to celowe działanie twórców, ale dzięki temu gra jest znośniejsza. Oto przykład: na samym początku nasz heros wchodzi do kościoła, gdzie czekają dwa zombiaki. Kwituje to stwierdzeniem: "Co tutaj robią zombie...w kościele?". Widok żywych trupów to najwyraźniej dla niego chleb powszedni, bo te nie robią na nim najmniejszego wrażenia. Ale ich obecność w kościele!? To nie mieści się w głowie!!!

Pora powiedzieć coś, o kwintesencji gry, czyli zmaganiach z przeciwnikami. Ze smutkiem musimy stwierdzić, że walka jest schematyczna i bardzo nudna. Mamy do czynienia z grą akcji bez akcji. Zróżnicowana broń i parę kombinacyjnych ciosów mieczem to za mało, żeby potyczki były dynamiczne i wciągające. Najbardziej razi blokowanie ciosów. Wystarczy przytrzymać blok, a przeciwnik nie wyrządzi nam już żadnej krzywdy. Co z tego, że trzymamy miecz nad głową, a oponent wali toporem po nogach? Dla twórców blok, to blok, musi chronić przed każdym ciosem! No i dlaczego przeciwnicy są tak mało plastyczni? W "Nigtmare Creatures", podobnej grze sprzed 7 lat, wrogów można było ciąć na kawałki!!! A tu nie ujrzymy ani jednej obciętej ręki (albo głowy). Plansze są zbudowane tak, że zawsze wiadomo gdzie iść. A gdy pojawia się jakaś zagadka do rozwiązania, nawet najbanalniejsza, od razu słyszymy podpowiedź, co najlepiej zrobić. Osobiście radzimy mocno zastanowić się przed zakupem. ■

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ DOBRA PRACA KAMERY, PROSTOTA KIEROWANIA BOHATEREM.
– KIEPSKIE I NIEZBYT WCIĄGAJĄCE WALKI.

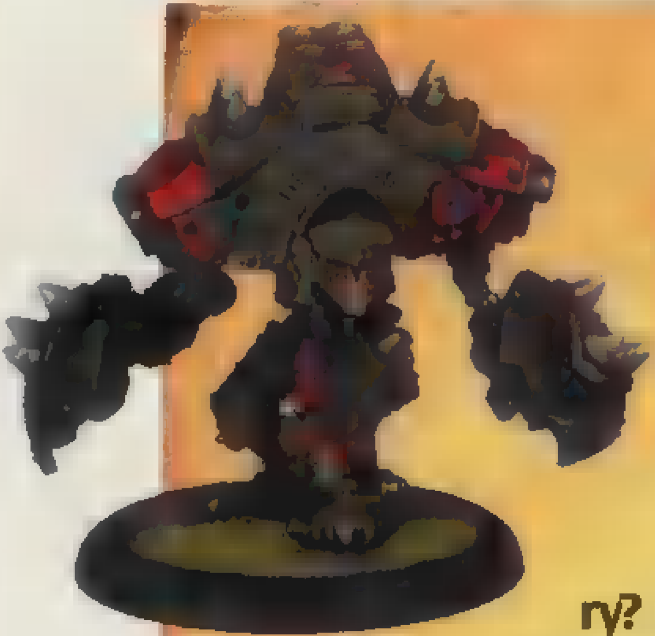
GRAFIKA
+ DOKŁADNIE WYMODELOWANA POSTAĆ GŁÓWNEGO BOHATERA.
– GRAFICZNIE PRZYPOMINA PRODUKTY SPRZED 2 LAT.

DŹWIĘK
+ NIE WIEMY, CO TU PODAĆ.
– NIJAKIE ODGŁOSY.

ŻYWOTNOŚĆ
+ UROZMAICENIE W POSTACI PRZYZYWANEGO DEMONA.
– DA SIĘ SKOŃCZYĆ W DWA WIECZORY.

GRA AKCJI BEZ AKCJI TO NAJWIĘKSZE Z MOŻLIWYCH GRZECHÓW. NIEZBYT UDANA PRÓBA STWORZENIA DOBREJ GRY TPP. WCIĄŻ CZEKAMY NA COŚ LEPSZEGO.





Warmachine

Magia w wieku pary? Czy to możliwe? A jednak. W Warmachine ziemia drży, gdy z tempem rozpędzonej lokomotywy w gwałtownej walce ścierają się sześciotonowe automaty z żelaza i stali, działa plujące ołowiem rozrywają z łatwością stalowe płyty ochronne, a magiczne burze szalejące na polach bitew Żelaznych Królestw sprawiają, że nawet bogowie nie ośmielają się brać w nich udziału! To szybka, brutalna gra bitewna, w której nie ma miejsca dla ostrożnych graczy, tu liczy się przede wszystkim odwaga, agresywny styl gry i oczywiście łut szczęścia.

W naszym comiesięcznym kąciku "gier bez prądu" przyszedł czas na grę, której sukces zaskoczył nawet samych twórców. Rok temu zaopatrzenie się w amerykańskich sklepach hobbystycznych w zestawy startowe Warmachine graniczyło z cudem. I nie należy się temu dziwić. W większości wypadków rozpoczęcie przygody z bitewniakami wymaga przestudiowania grubych ksiąg z zasadami i poświęcaniu w trakcie rozgrywki sporo czasu na przeróżnego rodzaju kalkulacje - w Warmachine sprawa ma się nieco inaczej. Zasady do Warmachine są genialne w swej prostocie - dzięki dużej ilości kombinacji z umiejętnościami jednostek grywalność tej gry jest ponadprzeciętna.

Świat, w którym przyjdzie nam toczyć bitwy, przypomina trochę realia dziewiętnastowiecznej Europy, z tym, że w tym świecie obok techniki funkcjonuje też i magia. Magowie nauczyli się konstruować i kontrolować potężne mechaniczne golemy, które stały się podstawową siłą bojową w wojnach, które toczy się w krainie Żelaznych Królestw. W tym świecie funkcjonują fantastyczne rasy - krasnoludy (którzy stworzyli pierwsze machiny), elfy (żyją obecnie w odizolowanych enklawach, gdyż są bardzo wrogo nastawiane do ludzi i ich techniki - wraz z rozwojem mechaniki postępuje powolna śmierć bogini elfów), gobliny (są najzręczniejszymi mechanikami w tym świecie) i trolkiny (może nieco tępe, ale potrafią przywalić). Obecnie mino istnienia wszystkich tych ras świat Żelaznych Królestw jest zdominowany przez ludzi, ziemie zostały podzielone pomiędzy cztery potężne królestwa. Cygnar - najbardziej technologicznie rozwinięte państwo. Golemy z Cygnaru, posiadają najpotężniejsze bronie strzeleckie, są jednak słabo opancerzone. Khador królestwo z północy kontynentu, posiada one najbardziej pancerne jednostki, które powoli suną w stronę wroga (grając Khadorem możemy mieć pewność, że nasze jednostki przeżyją ostrzał i dopadną wroga). Cryx koszmarne królestwo rządzone przez Smokolicza, jednostki Cryxu to większości potwory rodem z sennego koszmaru, są one połączeniem maszyn i elementów "żywych". Menoth fanatycy z południa, ruszają do boju z hasłem "Spalić heretyków" ich golemy prawie dorównują opancerzeniem machinom khadorskim.

Do gry oprócz modeli wystarczą dwie kostki 6, miarka i żetony, które służyć będą do określenia ilości "Punktów Mocy". W pudełku z modelami znajdują się karty ze statystykami modeli, w wypadku Mechów (a właściwie magicznych golemów) na karcie przedstawiony jest diagram uszkodzeń wewnętrznych - w trakcie walki Golemowi może zostać odstrzelona ręka, w której posiada wmontowaną broń, może zostać pozbawiony zdolności poruszania, itp. Rozwiązanie to przypomina starego dobrego Mechwarriora. Szkoda tylko, że w samych zasadach Warmachine nie przewidziano jeszcze możliwości modyfikowania Golemów (dawania im innego niż oryginalnie uzbrojenia czy też wyposażenia)

Zazwyczaj golem wykonuje jedynie proste rozkazy - potrafi poruszyć się kawałek, uderzyć bronią trzymaną w ręce czy też oddać strzał z posiadanej broni. Jednak magowie potrafią przekazywać im część swoich magicznych mocy, wtedy Golem staje się niepowstrzymaną machiną zniszczenia - jego ciosy stają się błyskawiczne i precyzyjne, potrafi podbiec do przeciwnika podnieść go i cisnąć w inny model. Golemy dzięki otrzymanym od maga "Punktom Mocy" mogą wykonywać przeróżnego rodzaju ciosy specjalne. Niestety liczba punktów mocy możliwych do rozdzielenia w rundzie jest ograniczona i musimy ostrożnie dysponować naszym zapasem by w kluczowym punkcie naszego ataku nie zostać bez żadnego dopalenia. Obok golemów na polach bitew w Warmachine występują także oddziały piechoty, mogłoby się wydawać, że w porównaniu z tymi stalowymi monstrami piechota nie ma najmniejszych szans. Nic bardziej mylącego, każdy oddział ma swoje specjalne zastosowanie np. Snajperzy z Khadoru mogą skutecznie trzymać w szachu wrogiego maga tak by ten bał się wyjść z ukrycia na pole bitwy. Magostrzelcy z Cygnaru potrafią sprowadzać na pole bitwy magiczne wyładowania powalające nawet najpotężniejsze golemy.



A jak sprawa wygląda z samymi modelami i kosztem gry? Figurki Golemów są jednymi z lepszych, które miałem okazję oglądać ostatnimi czasy, trzymając ją w ręku ma się wrażenie trzymania czegoś konkretnego a nie kawałka plastiku (zresztą jedno z haseł reklamowych Warmachine brzmi - "Czy wiesz, czym różni się gra bitewna od zabawki dla dzieci? Nie...? To idź się bawić dalej plastikiem". Koszty w porównaniu z innymi grami bitewnymi są niewielki. Grupa Bojowa, w której skład wchodzą golemy i mag który nimi steruje to wydatek 175 zł, a zasady w języku polskim (podobnie jak i w Konfrontacji są dostępne za darmo na stronie **www.mythos.pl**)



■ Tak, tak - to jest screen z gry...

INFO

DYSTRYBUCJA PL: CD PROJEKT
PRODUCENT: RIVERDEEP
WYDAWCA: THE LEARNING COMPANY
WERSJA JĘZYKOWA: POLSKA
PREMIERA: JUŻ JEST
TYP [redacted] DLA DZIECI
CENA: 69.90 ZŁ
INTERNET: WWW.CDPROJEKT.INFO
WYMAGANIA: PII 200 MHZ, 64 MB RAM, KARTA GRAFICZNA 16 MB.

BATMAN: SPRAWIEDLIWOŚĆ PONAD WSZYSTKO

DETALE

- 3 POZIOMY TRUDNOŚCI: OD POCZĄTKUJĄCEGO DO EKSPERTA
- ATRAKCYJNA CENA
- 5 ZADAŃ DO ROZWIĄZANIA

Firma The Learning Company znana jest głównie jako twórca kilu gier o przygodach tchórzliwego psa detektywa Scooby Doo. Najwyraźniej sympatyczny psiak znudził się już programistom, którzy postanowili zająć się innym kreskówkowym bohaterem. Tak na warsztat trafił Batman. Czy dzieci powinni cieszyć się z tej zmiany? Definitywnie nie, no chyba, że ktoś już od małego zauważa u siebie masochistyczne odruchy.

Dlaczego firma DC wydająca komiksy o Batmanie postanowiła odsprzedać licencję i pozwolić na wykorzystanie postaci człowieka nietoperza w tak marnej grze pozostaje dla nas wielką tajemnicą. Najwyraźniej kwota, jaką im zaoferowano musiała mieć dużo cyferek. "Batman: Sprawiedliwość ponad wszystko" to chyba najgorszy tytuł w dorobku The Learning Company. Gra zieje nudą na kilometr, jest wyjątkowo nieciekawa i mało grywalna. Gotham City ponownie staje w obliczu wielkiego zagrożenia. Tym razem przebiegły Dwie Twarze chce zabić wpływowych mieszkańców miasta I zniszczyć 3 monumentalne statuy: Sprawiedliwości, Wolności i Pokoju. W sprawę zamieszany jest także Pingwin, a pokrzyżować niecne plany dwójki złoczyńców może tylko Batman. W grze uświadczymy zaledwie kilka marnych lokacji. Pojawi się też 5 zadań i zagadek do rozwiązania. Rozbrajając bomby trzeba poukładać odpowiednio parasolki, by stykały się ze sobą identycznymi symbolami. Otwieranie sejfu polega na poruszaniu przedmiotów w odpowiedniej kolejności. Deszyfrowanie hasła w Batkomputerze to po prostu podstawianie literek w miejsce liczb. Nie za dużo tego, prawda? Na szczęście twórcy znaleźli "rewelacyjne" rozwiązanie. Każde zadanie trzeba z jakichś bezsensownych powodów wykonać trzykrotnie. Dlaczego akurat trzykrotnie, a nie na przykład pięciokrotnie? Nie mamy pojęcia, być może szefowi TLC urodziły się niedawno trojaczki... Ostatecznie efekt tego zabiegu jest taki, że gra zamiast dostarczyć trzy razy więcej zabawy tylko nuży i irytuje. Możliwość decydowania o poziomie zagadek też za bardzo nie wpływa na grywalność. Problem w tym, że szczerze powiedziawszy nie widzimy powodu, dlaczego ktoś z własnej i nieprzymuszonej woli miałby chcieć spędzić z tym tytułem trochę wolnego czasu. Gry o przygodach Scoobyego wychodziły The Learning Company znacznie lepiej. Z tamtych produkcji dziecko mogło przynajmniej czegoś się dowiedzieć, (np. co to jest sarkofag, lub sfinks) z "Batmana" nie nauczy się nic. Poza tym brak tu jakichkolwiek akcentów humorystycznych, które podnosiły grywalność tamtych tytułów. Najwyraźniej dla twórców człowiek przebierający się za nietoperza jest znacznie bardziej prawdziwy niż gadający pies. Ostatni gwóźdź do trumny "Batmana" to polonizacja. CD Projekt z reguły spolszczający dystrybuowane przez siebie gry bardzo profesjonalnie tym razem nie stanął na wysokości zadania. Lektorzy wypowiadający swoje głupawe teksty są tak sztuczni, że odruchowo sięgamy ręką do wyłącznika głośników.

W sumie "Batman: Sprawiedliwość ponad wszystko" to wyjątkowo kiepski i nieudany produkt. Gra w swym założeniu miała łączyć przyjemne z pożytecznym, czyli zabawę z nauką. Niestety realizacja żadnego z tych elementów nie wypadła zbyt dobrze. Zajmowanie się tym tytułem to raczej kara, a nie przyjemność. Jeżeli idzie o walor edukacyjny to tutaj sprawa wygląda ciut lepiej. Z pewnością każde dziecko mające okazję spędzić trochę czasu z "Batmanem" nauczy się, by w przyszłości produkty The Learning Company omijać szerokim na kilometr łukiem. ■

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ POSTAĆ CZŁOWIEKA NIETOPERZA.
- PROSTACKA, NUDNA, NIECIEKAWA. SŁOWEM NIE DA SIĘ W NIĄ GRAĆ.

GRAFIKA
+ HMM, CO BY TU WPISAĆ? JEŻELI KTOŚ BĘDZIE MIAŁ JAKIŚ, POMYSŁ PROSZONY JEST O PILNY KONTAKT Z REDAKCJĄ.
- CAŁOKSZTAŁT

DŹWIĘK
+ TU SPRAWA WYGLĄDA PODOBNIE JAK Z GRAFIKĄ.
- FATALNA POLONIZACJA.

ŻYWOTNOŚĆ
+ JAKO KARA DLA NIEGRZECZNYCH DZIECI, NADAJE SIĘ IDEALNIE.
- ODPALASZ, PO PARU CHWILACH WYŁĄCZASZ I KASUJESZ.

Z CZYSTYM SUMIENIEM NIE POLECAMY TEJ GRY NIKOMU. TAK KIEPSKIEGO TYTUŁU JUŻ DAWNO NIE WIDZIELIŚMY.

OFICJALNE PORADNIKI



JAK ZAMAWIAĆ: Żeby otrzymać książki należy pójść na Pocztę, wypełnić standardowy druk na przelew pieniężny (tzw. czerwony blankiet) i wpłacić w okienku kwotę 12,00 zł (plus opłatę manipulacyjną - pocztową). Przy odbiorze przesyłki nic nie dopłacasz! Przelew powinien być zaadresowany na: Wydawnictwo CGS, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6. Na odwrocie blankietu, w miejscu na korespondencję, prosimy podać np: Zamawiam poradnik „Baldur's Gate II" lub „Black & White". Średni termin realizacji 10-18 dni. **Pytania:** (22) 815-42-20 w godz. 9-16 od poniedziałku do piątku. Promocja obejmuje: ■ **Baldur's Gate II** ■ **Heroes Of Might & Magic IV** ■ **Black&White** ■ **Icewind Dale II** ■ **Neverwinter Night**

OFICJALNE PORADNIKI DO GIER
PROMOCJA!!!
TERAZ TYLKO 12 ZŁ!

POPRZEDNIE NUMERY
Informujemy, że dysponujemy jeszcze wcześniejszymi wydaniami „Gier Komputerowych". Każdy numer zawiera min. 1 płytę CD wraz z pełną wersją gry!

JAK ZAMAWIAĆ
Żeby otrzymać poprzednie numery „Gier Komputerowych" należy wypełnić standardowy druk pocztowy (czerwony) na przelew pieniężny. Zadresować go na adres: Gry Komputerowe, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6. Na odwrocie blankietu trzeba koniecznie podać który numer został wybrany np. GK 2-3/02. Następnie obliczyć ile to będzie kosztowało według następującego wzorca:
1 egzemplarz - 5,00 zł + 1,60 zł koszty przesyłki
2 egzemplarze - 10,00 zł + 2,00 zł koszty wysyłki
3 egzemplarze - 15,00 zł (redakcja ponosi koszty wysyłki)
Więcej niż 3 egz. Jednorazowo 5,00 zł x ilość egzemplarzy (redakcja ponosi koszty wysyłki)

Prawidłowo i czytelnie wypełniony przekaz opłacić na poczcie. Termin realizacji średnio 10-18 dni. Pytania: (0-22) 815-42-20 w godz. 9-16 od poniedziałku do piątku

PRENUMERATA
- Oficjany Poradnik GRATIS!
Prenumeratę możemy zamówić od dowolnego numeru. Koszt rocznej prenumeraty (12 kolejnych numerów z płytami CD) wynosi 96 zł, a każdy zamawiający otrzyma gratis jeden z naszych PORADNIKÓW, do wyboru, patrz powyżej.
Należność za prenumeratę można opłacić zwykłym przekazem pocztowym bezpośrednio na adres redakcji: Gry Komputerowe, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6 (na odwrocie blankietu pocztowego w miejscu na korespondencję należy jeszcze raz podać dokładne dane zamawiającego oraz czego dotyczy zamówienie, w tym przypadku "prenumerata GK od numeru... wybieram Poradnik...").
Wpłaty można również dokonać na konto bankowe: CGS s.j. 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6, PKO BP SA XII o/W-wa 10201127-314295-270-1
Koszty manipulacyjne związane z przekazem pocztowym ponosi zamawiający, zaś koszty wysyłki prenumeraty ponosi nasza redakcja. Koszt prenumeraty pół rocznej (6 numerów z płytami CD) wynosi 48 zł, w tej opcji nie otrzymuje się gratisowo "Poradnika".

Nie przyjmujemy prenumeraty na inne okresy czasu.


Nr 02-3/02
ełna gra: romada PL


Nr 04/02
Pełna gra: Aztec Empire PL

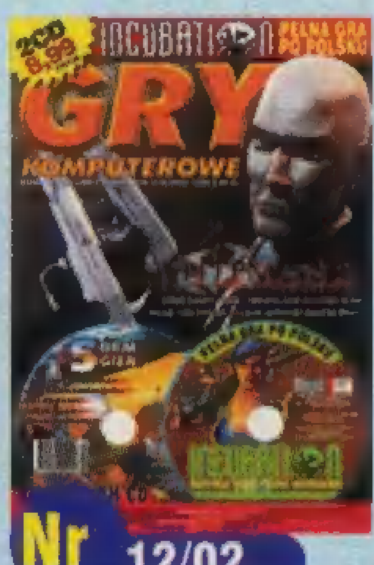

Nr 05/02
Pełna gra: Hired Team Trial Gold PL


Nr 06-7/02
Pełne gry: Eracer PL, Piłkarska Gorączka PL


Nr 08/02
Pełne gry: Dragonfire PL


Nr 09/02
Pełna gra: Mortyr PL


Nr 10-11/02
Pełna gra: MDK PL


Nr 12/02
Pełna gra: Incubation


Nr 01/03
Pełna gra: The Rage


Nr 02/03
ełna gra: orde 2


Nr 03/03
Pełne gry: Apostołowie, SlamTilt Pirate


Nr 04/03
Pełne gry: Heath, SlamTilt Demon


Nr 05/03
Pełna gra: Gorasoul na 4CD!

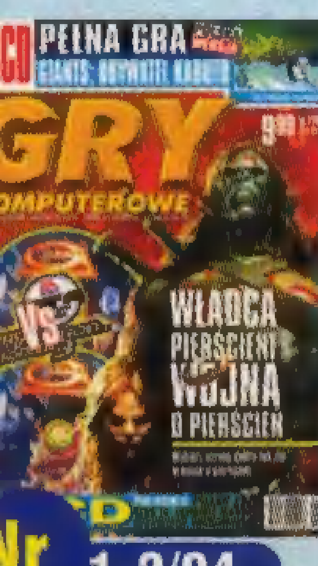

Nr 06-7/03
Pełna gra: Darkened Skye


Nr 08/03
Pełna gra: Dragon Throne


Nr 09-10/03
Pełne gry: Screamer 4x4, Pył


Nr 11-12/03
Pełna gra: Original War

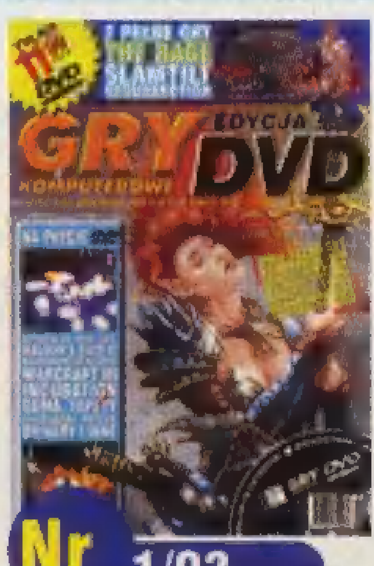

Nr 11-12/03
Pełna gra: Jagged Alliance 2.5


Nr 1-2/04
ełna gra: iants: Obywatel abuto


Nr 3-4/04
Pełne gry: ZAX Galaktyczny Wojownik, Airlines 2


Nr 05/04
Pełne gry: Europa Universalis, Beach Soccer


Nr 10-11/02
Pełna gra: MDK plus zbiór dem, dodatków, patchy, sterowników


Nr 1/03
Pełne gry: The Rage, Slamtilt Resurection, plus zbiór dem, dodatków, patchy


Nr 04/03
Pełna gra: Screamer 4x4, plus zbiór dem, dodatków, patchy



Ben Stiller Jennifer Aniston

Nadchodzi Polly

Film współautora *Poznaj mojego tatę*



Nie ryzykuj,

nie przegap 16 września na DVD VIDEO i wideo!